

február

Ára: 1292 Ft Előfizetéssel: 995 Ft

2 CD, 132 oldal

GameStar

2 CD MELLÉKLET 

Tomb Raider 4, Tiberian Sun,
Clans, Test Drive 6

Klónok és Déja Vu érzések

Lesznek-e még merőben új játékok

Összehasonlítottuk a harcias ellenfeleket

Unreal Tournament és a Quake 3: Arena

Szerepjáték hullákkal

Planescape Torment

Exkluzív:

Az év lemezéről ír a Stonehenge énekese
Pierrot kalandjátékai és kedvenc zenéi
A Warpigs és a Quake 3

IDG



Sztárjátékok: Age of Wonders, Crusaders of Might & Magic, Earthworm Jim 3D,
Fox féle sportjátékok, Codename Eagle, **Végigjátszás:** Tomb Raider 4 - II. rész

Hello!

Láttad már az Imperium Galactica 2 videoklipjét valamelyik televízióban? Maga a játék saját átvezető videósora, intró is nagyon jól néznek ki a monitoron, de azért ez most kicsit más. Azt is jelenti, hogy egy magyar fejlesztésű, a világszinten is nagyon sikeres játékprogram kezdő fejlesztőjének keretében. És ez a klip szerintem egész jó. Más dolog, hogy a hozzá mellékelten zenét lehet vitatkozni, de a képi látványon semmiképpen sem. Főleg, ha összehasonlítjuk más számítógépes animációkat alkalmazó zenékkel, és azok igen „gagyisztikus” megvalósításával, egyértelmű, hogy a magyar klip is nagyon rendben van.

Különböző azt lenne jó már látni, hogy a számítógépes játékok grafikája is ott tart, ahol mondjuk a nagy filmeké. Természetesen nagy a szórás: van igényesebb darab és kevésbé szép küllemű játék, de még a legjobbaknál is azt ér-

zem, hogy 3D, renderlések és textúrák ide vagy oda, azért még nem értünk el a lehetőségek határára. Ha most felhőrdül, igazad van, hogy a mai szint azért már három utcahosszal veri az egykori ZX Spectrum és Commodore 64 grafikákat. És az is igaz, hogy a legprofibb számítógépes filmtrükkök készítői sem végeznek még tökéletes munkát: lásd az egyébként lenyűgöző Csillagok háborúja – Bajjós Arnyak látványvilágát, amelyben tetten érhetőek hibák, például amikor Jar Jar leszáll a „lováról”, egyáltalán nem hihető a földet érése.

(Persze, ha olyan játékkategória a kedvenc, aminél nem a realizmus és hihető megjelenítés a leglényesebb szempont, akkor már most elég jó a helyzet.)

Nem baj, lesz ez még jobb is. A videokártyáink grafikus processzorain lassan sokkal több tranzistor található, mint a gépünk processzorán (lásd a GeForce tesztünket) csak győz-

zük pénzzel, a fejlesztők pedig látványos grafikával. Az az érzésem, hogy a szép és térhatású hangok előcsalogatásával azért már előrébb tartunk, főleg ha arra gondolunk, hogy egy jó minőségű hangkártyát viszonylag olcsón megkaphatunk.

Apropó a hang. E hónapban újra találhattok néhány exkluzívítást a GameStarban. Például a zenében jeleskedő Warpigs együttesről kiderül, hogy Quake megszállottak. Pierrot újra jelentkezik Inventory oldalával és megtudhatjátok, hogy szerintünk melyik volt az év rockmeze, amelyről szintén egy ismert zenész, a Stonehenge együttes énekese ír.

Most pedig, ha felkészülteket, akkor irány a játékvilág!

Szilágyi Árpád
(RP)

Megrendelőlap

Fizess elő most egy évre 11.940 forintért, és (az utcai árhoz képest) **három számot ingyen kapsz!**

GameStar előfizetés

- Előfizetés 1 évre (11.940 Ft)
- Fél évre (5970 Ft)
- Negyed évre (2985 Ft)

PC-X Magazin régebbi száma CD-csomaggal:

- CD-csomag (5-11, 12-16, 100 Ft/db.)
- CD-csomag (17-22, 900 Ft/6 db, 200 Ft/db)
- CD-csomag (24-27, 1000 Ft/4 db, 300 Ft/db)
- CD-csomag (28-33, 1800 Ft/6 db, 350 Ft/db)

Ajándéktárgyak:

- GameStar baseball sapka (1390 Ft)
- GameStar bögre (780 Ft)
- GameStar póló (680 Ft)
- GameStar CD tartó (780 Ft)
- GameStar CD tartó EXTRA (1300 Ft)

Még Kapható!

- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter) 990 Ft helyett csak 800 Ft!
- PC-X egérpád 680 Ft helyett csak 480 Ft!

Áraink az áfá-t igen, a postaköltséget nem tartalmazzák!

Név:.....

Cím, irányítószám:.....

Melyik számtól óhajtod az előfizetést:.....

- csekket kérek áfá-s számlát utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladhatod: gamestar@terjesztes@idg.hu
A fenti tárgyakat megvásárolhatod ügyfélszolgálatunkon is: 1012 Bp., Márvány u. 17 (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva: H-P 12-18)

Főszerkesztő:
Szilágyi Árpád – szilagy@gamestar.hu

Szerkesztők:
Peller András (Pelace) – pelace@gamestar.hu
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Tószegi Szabolcs (Caris) – caris@gamestar.hu

Külső munkatársak:
Almássy Ernő (Arnie) – arnie@idg.hu
Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@idg.hu
Bíró Dániel (El Capo) – elcapo@idg.hu
Bódy Zoltán (Godzilla) – zbody@internetto.hu
Csontos Péter (Csonti) – csonti@stud.bke.hu
Fülöp Viktor (Ender) – ender@zed.hu
Galgóczi Oltványi Mónika (Gwen) és Galgóczi Tamás (Cromwell) – L.galgoczi@uts.hu

Herpai Gergely (Bad Sector) – gherpai@freemail.hu
Kovács Illés (Benice) – ben@pamonline.hu
Mánfalvi Tamás (Skywalker) – manfal@neu2.njszk.hu
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@freemail.hu
Pierrot (Pierrot) – pierrot@privatmoon.com
Sárközy Zsolt (Queue) – queue@internetto.hu
Spányik Balázs (HW) – trf@gamestar.hu
Stöckert Gábor (Stöck) – gabor.stocker@generali.providencia.hu
Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu

Tördelőszerkesztők:
Gálos Judit – gjudit@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Star User szerkesztők:
Bérczi László (R4e) – staruser@freemail.hu

Reklámreferens:
Pál Szilárd (Doki) – szilard@idg.hu

Szerkesztőségi titkár:
Szigeti Bóba – bob@idg.hu

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Feladás kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu
Műszaki vezető: Birkus Imre
www.gamestar.hu

Postacím:
1537 Budapest, Pf. 386.
A szerkesztőség címe:
1012 Budapest, Márvány utca 17.
A szerkesztőség e-mail címe:
gamestar@idg.hu
A megrendelés e-mail címe:
gs_terjeszt@idg.hu

IDG központi telefonszámok: 356-0691, 356-8291, 212-0398
Szerkesztőség: 212-0397
vagy 316-os mellék
GameStar Klub 343-as mellék
Előfizetés, hibás CD: 322-es mellék
Telefax: 356-9773

Előfizethető a kiadó Terjesztési osztályán (1537 Budapest, Pf. 386.), a hírlapkiadóbeszélőn, valamint a vidéki postahivatalokban.

OTP bankdíjnyelven rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatra: 9.00 és 20.00 óra között). A lap ára 1292 Ft, az egyéves előfizetés 2985 Ft, a fél-éves 5970 Ft, az egyéves 11940 Ft.

Nyomás: Révai Nyomda
Ügyvezető igazgató: László László
HU ISSN: 1585-2187

Terjesztő a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelenő hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

A mellékelt CD-k a GameStar térítésmentes ajánlékai, ártól forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.

TARTALOM

Tart



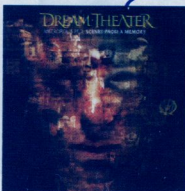
24

Unreal Tournament
vs Quake III.: gigászok
csatája



40, 66

Toy Story 2, Earth
Worm Jim 3D: rajzfilm játékok
gílisztákkal és cowboyokkal



89

Az év lemeze:
a csodazzenekarról
ír a Stonhenge
éneke

alom



HÍREK

6

JÁTÉKELŐZETES

Metal Fatigue	14
Enemy Engaged:	
Comanche Hokum	16



FÓKUSZ

Klónok, folytatások	
és egyéb állatfajták	18



JÁTÉKBEMUTATÓ

Gigászi ellenségek: Unreal	
Tournament vs. Quake III Arena	24
Hogyan legyél QuakeStar?	
A „Quake III: Arena”	
hálózatba kötve	30
NHL Championship 2000 (Fox)	32
Diplomacy	34
SWAT 3: Close Quarters Battle	36
Earthworm Jim 3D	40
NBA Basketball 2000 (Fox)	42
Planescape Torment	44
Myth 2 - Chimera	48
Age of Wonders	50
Shanghai: 2nd Dynasty	54
Crusaders of Might & Magic	56
Hidden & Dangerous: Fight for	
Freedom	59
Rival Realms	60
Codename Eagle	62
Street Luge Racing	64
Toy Story 2	66
Saga: Rage of the Vikings	68



JÁTÉKLEÍRÁS

Tomb Raider 4 végigjátszás	
2. rész	70



EXKLUZÍV

Hogyan készül a Black & White?	
--------------------------------	--

5. rész	78
Inventory: Piromot ír	
játékokról és zenéről	80
Game-Sztárinterjú	
a Warpigs együttes és a Quake	86

MÁSVILÁG

StarMusic	88
StarMusic Extra- Az év lemezéről ír	
a Stonehenge énekes!	89
StarFilm	90
StarDVD	92
StarBook	94

INTERNET

Hírek a Webről	96
Szörfözni mentünk	97
Különös élmények	
a neten...	98
Netes játék: Utopia	100
Hogyan lehet focizni	
e-mailben?	102

MÉLYVÍZ

Velőci erő: a GeForce 256	
videokártya tesztje	106
Fekete asztalidész: Logitech	
SoundMan hangfalak	110
Dr. Tracker	112
Autóban, otthon, a konyhai	
rádióban: Alternatív	
MP3 lejátszók	114
Kormányok és botkormányok	
tesztje	116
Csalás és önámítás	119
Shareware, freeware:	
képlópók	120
Játékdobozok tesztje	122
Aréna, azaz levelezés	126
A CD melléklet tartalma	128



Proline

Hírek

Atriarch



A csak interneten keresztül játszható (on-line) szerepjátékok hatalmas sikert arattak. A World Fusion fejlesztőcsapat az Ultima Online, az Everquest és az Asheron's Call sikerét igyekszik meglovagolni, igaz, az Atriarch nevű játékuk első látásra komplexebbnek tűnik, mint a többi hasonló stílusú alkotás. A játék világa sem a megszokott „high-fantasy”, elfekkel, törpékkel és szörnyetgekkel, Atriana világát ugyanis különös, eddig még sehol sem látott fajok népesítik be. A játékos öt faj közül választhatja ki, hogy melyiküket szeretné irányítani. Ahogy egy ilyen stílusú programról megszokhattuk, a fajoknak mindegyik más pozitív és negatív tulajdonságai vannak, emiatt nincs egyértelműen „nyerő” választás közülük. A játék igazi érdekessége, hogy nem arról szól, hogy egy magányos hőst irányítva, szörnyek ezreit lemészárolva szép lassan fejlődünk. Az Atriarchba jóval több lehetőségünk van: akár saját birodalmat is kialakíthatunk, ahol saját törvényeink érvényesek, megélhetésünk érdekében vásárolhatunk vagy építhetünk boltot, sőt bármilyen más épületet is. Ha unjuk a gyaloglást, akkor igénybe vehetünk különféle szállítóeszközöket, vagy a kellően magas szintűek akár keresztül is repülhetnek a vidéken.

A többi online-szerepjátékkal ellentétben fejlődésünket nem a harc biztosítja. Az Atriarch központjában egy képzettség-rendszer áll, amelyben gyakorlással, mástól való tanulással vagy küldetések teljesítésével léphetünk előre. A képzettségek nem a harcban fejlődnek, hanem akkor, amikor karakterünk a kiválasztott „foglalkozását” gyakorolja.

A készítőket dicséri, hogy igyekeznek meggátolni azt, hogy a játékosok egymás karakterét megöljék. Aki ilyen tettet követ el, annak szembe kell néznie a következményekkel, amely mértéke attól is függ, hogy milyen nagy volt a két karakter tudása közti különbség.

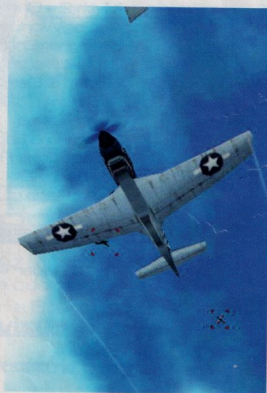
A játékosok first-person nézetből fedezhetik fel Atriarch világát, a grafikai megjelenítésért pedig a cég saját fejlesztésű 3D engine-je a felelős, amely rengeteg speciális effektus előállítására képes.

Pacific Warrior

A Pacific Warriors nem egy szimulátor - mint azt a név és a képek alapján sejteni lehetne -, hanem egy vérbeli akciójáték. A program alapjául a klasszikus "shoot-em up" játékok szolgálnak, amelyekben egy szál repülővel kellett ellenségekre egyre erősebb hullámaikat lemészárolni.

A játék helyszínét a cím alapján nem túl nehéz kitalálni. A program a csendes-óceáni szigetvilágban játszódik, ahol egy amerikai pilóta szerepében kell minél több japán repülőgépet eliminálnunk. Összesen 25 szinten kell bizonyítanunk rátermettségünket, természetesen mindegyik végén - az ilyen stílusú játékok iratlan szabályaihoz híven - egy főellenséggel is meg kell küzdenünk. Minden szint egy-egy különféle "témára" épül, amelyek nemcsak a háttérgrafikát, hanem az ellenségeket és a leküzdendő akadályokat is magában foglalja. Ilyen például a "Vulkán" szint, amelyen nemcsak a támadó japán gépekkel, hanem a Föld gyomrából előtörő tűzgolyókkal is meggyűlik a bajunk. Minket a különböző felvehető "power-up"-ok segítenek, amelyek között egyaránt találhatunk támadó és védekező jellegű felszereléseket. A szokásos extra élet, lösz, páncél mellett sok egyéb bónusz "tápot" is hagyhatnak maguk után a lelőtt ellenséges gépek.

Szerencsére a játékosnak nincsen annyira meglöve a keze, mint a korai "arcade" játékokban. Példának okáért olyan irányba repülhetünk, amelyre nekünk tetszik, nincs kötött útvo-





na, ám ha túlságosan messzire kolbászolnánk el, akkor a robotpilóta automatikusan visszavezet bennünket a helyes "útra". Természetesen van egy "iránytűnk" is, amely mindig a következő megsemmisítendő célpont felé mutat, hogy ne kavarjunk el túlságosan. Egy szinte már teljesen elfeledett stílus éljed újra a Pacific Warriors képeiben, a kérdés csak az, hogy 2000-ben életképes-e egy ilyen, csak és kizárólag "arcade" elemeket tartalmazó játék, még akkor is ha kivitelezésében felnőtt a mai programokhoz?

Search and Rescue 2

Kevés olyan játék van, amelyben az erőszak nem jelenik meg valamilyen formában. A Search and Rescue 2 azonban ebbe a kisebb csoportba tartozik. A programban az Amerikai Partis Őrség Dolphin HH65-ös helikopterének irányítása a feladatunk. A játék legnagyobb különbsége a többi szimulátorhoz képest, hogy nincsen benne harc, feladatunk a bajba jutott emberek megsegítése.



vagy fontos emberek szállítása egyik helyről a másikra. Feladatunk igazán összetett, hiszen a küldetések folyamán rengeteg problémával kell megküzdenünk. Először is az eligazítás alapján össze kell válogatnunk a felszerelést (zseblámpák, jelzőrakéták, stb.), amit magunkkal viszünk. Természetesen figyelniünk kell a helikopterünk teherbírására is, sőt az üzemanyag mennyiségét is nekünk kell eldöntenünk. Ez utóbbit is rengeteg dolog befolyásolhatja, többek között az időjárás, a haladási sebesség és a szállított súly is.

gamester@cdg.hu



Mivel a Search and Rescue 2 egy szimulátor, a készítők a legnagyobb hangsúlyt a helikopter és környezetének fizikai modellezésére fordították. A küldetések általában valamilyen mentő-feladatot foglalnak magukban és bizonyos paramétereik véletlenszerűen generáltak. A kampány módban azonban néha találkozhatunk egyéb missziókkal is, ilyen pl. az akrobatikus repülés,





A helikopter vezetésén kívül a mentési munkálatok levezetése is ránk vár, éppen ezért fontos a megfelelő felszerelés összeválogatása. Mivel szimulátorról van szó, igen nagy szerepet kap az időjárás, amely alapjaiban változtatja meg a helikopterünk viselkedését. A villámás, az eső, a köd vagy a felhők, mind-mind más problémával állítja szembe a pilótát. A már említett fejlett fizikai modell még azt is számolja, hogy a szél milyen hatással van a rotorok forgására(!). Feladatainkat különböző földrajzi területeken kell végrehajtanunk. A hatalmas metropoliszoktól kezdve, a tengerparton át egészen a sivatagos területekig mindenfajta terepen akcióba szólíthatják a bátor légmentőket. Már nem kell sokat várni arra, hogy mi is kipróbálhassuk, milyen érzés lehet életek megmentéséért küzdeni, hiszen a játék fejlesztője, az InterActive Vision március elején jelenteti meg a programot.

Aeropa: Fall of the Covenant

Egy különös világba vezet el bennünket a dán Pixeleers Entertainment fejlesztőcsapata. Aeropában ugyanis a nők az uralkodó osztály, a férfiak pedig a rabszolgák. A világot 13 istennő irányítja, akik leginkább a görög és a római "kollégáikra" hasonlítanak. Van istennője a szerelemnek, a termékenységnek, a bölcsességnek és így tovább. Négy száz évvel ezelőtt az istennők és Aeropa lakosai egy olyan szövetséget kötöttek, amelyek biztosítják a hívők nyugalmát. Az utóbbi pár évben azonban valami megválto-



zott, az istenek mintha már nem vigyáznának az emberekre olyan mértékben, mint azt korábban tették...

Talán nem volt nehéz kitalálni, hogy ez a háttértörténet egy szerepjátéké, amely a mostanában oly divatos "online" kategóriába tartozik. Ami azonban az Aeropát kiemeli a tömegből, az az, hogy nem a csak a készítőik által kitalált történeteket játszhatják végig a vállalkozó kedvűek, hanem ok is saját kalandokat kreálhatnak! Akik ilyen feladatra vállalkoznak, azok egy különleges, erre a célra kifejlesztett programnyelv segítségével teljes egészében megtervezhetik saját kalandjaikat, az NPC-től kezdve, a terepen át, egészen a különféle tárgyakig (az Interplay Neverwinter Nights című játékához hasonlóan).

A játék világa érdekes keveréke a középkori európai és a görög-római kultúrának, s a szerepjátékok kedvelői nyilván rengeteg felejthetetlen órát töltenek el itt. Igaz, az Aeropa kipróbálására még várni kell, hiszen a hírek szerint legkorábban novemberben találkozhatunk vele az üzletek polcain.



B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth



A korábban a szimulátorok királyának tartott (manapság már inkább a Jane's-t illeti meg ez a cím) Microprose visszatér és a nagyszerű B-17 Flying Fortress második részével próbál meg kedveskedni a rajongóinak. Akik ismerték az első részt, azok könnyen kiálthatják, hogy a helyszín ismét a Második Világháború, a feladatunk pedig ismét különböző bombázó-küldetések végrehajtása. Mivel a bombázók szimulálása jóval összetettebb, mint egy vadászgép - lévén több fős személyzet teljesít rajta szolgálatot -, bevetés közben bizony váltogatnunk kell a különböző "foglalkozások" között. Természetesen ha akarjuk, akkor az egész küldetés alatt csak egy ember feladatát kell ellátnunk, a gép (vagy multiplayerben a többiek!) vezéri a személyzet fennmaradó részét. A játékban a B-17-es személyzete négy főből áll: pilóta, bombavető, lövész és rádiós. A gép által irányított emberek viselkedése nem véletlenszerű, hanem a képzettségüknek megfelelően viselkedik, sőt a sikeres bevetés után fejlődhetnek a tulajdonságai is. Bár a gép által irányított emberek viselkedése nem véletlenszerű, hanem a képzettségüknek megfelelően viselkedik, sőt a sikeres bevetés után fejlődhetnek a tulajdonságai is.

A játék neve mást sugall, a program tartalmaz még jó néhány berepülhető II. Világháborús gépet, mint pl. a P-51D Mustang, a P-47D Thunderbolt, a P-38 Lightning, a Messerschmitt BF-109, a Focke-Wulf 190, a Me-262 jet és a Me-163. Igaz, ezek kampány módban nem használhatók, de "sima" játékban és multiplayerben igen! Képzeliük csak el, milyen jókat lehet játszani pl. hatan: négyen a bombázóban teljesítenek "szolgálatot", míg ketten vadászpilótákkal biztosítják az akció sikerét.

Egy szimulátornál már meg sem kell említeni, hogy a készítő ragaszkodtak a teljes történelmi hűséghez. Korhű térképek alapján, tökéletesen modellezett Európa és 220 eredeti háborús célpont gondoskodik arról, hogy úgy érezzük magunkat, tényleg visszautaztunk 60 évet az időben. A B17-es modellezése is tökéletesre sikerült. A gépnél 15 különböző része sérülhet meg, ezeknek mind-mind más-fajta hatása van a repülésre. A sérült elemek szikráznak, füstölnek, a golyónyomok pedig pontosan ott jelennek meg, ahol eltaláltak a repülőt. Sőt, a kigyulladt szárnyakból hátracsapó lángcsóvától megsérülhet a gép hátulja is. A B-17 egy olyan játék, amely szakít a kategória eddigi hagyományával és nem csak a "hardcore" szimulátorosok számára élvezhető. Multiplayer módban a kevésbé hozzáértőket beültethetjük a gépjágyú vagy a rádió mögé, amíg a "profik" a gépeket vezetik. Emiatt a Microprose szimulátora mindenkinek kellemes szórakozást nyújthat.



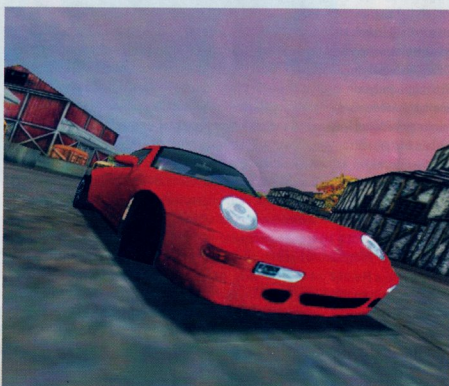
Hitman: Codename 47



Ilyen még nem volt! Az Eidos legújabb játékban egy bérgyilkost alakítunk, akinek a célja (természetesen) bizonyos emberek likvidálása. A játék - amely akár a Leon a profi megfigyelőgépesített változata is lehetne -, 27 szintet foglal magában, melyek mindegyikén egy célpontot kell eltönnünk láb alól. A Hitman nem titkolta a Thief babéjaira tör, hiszen nem az akció áll az események középpontjában, hanem az információszerezés és a bevetés tökéletes megtervezése. Akik szeretik a különleges játékokat, vagy már gondolkodtak rajta, hogy milyen lehet egy magányos bérgyilkos élete, s szívesen kipróbálnák ezt (természetesen, csak szigorúan virtuálisan), azok jól teszik ha figyelnek a dán IO Interactive fejlesztésére. Témaválasztása miatt ugyan valószínűleg lesznek olyanok, akik ellenzik a játék megjelenését, de ha a Carmageddon megláthatta a napvilágot, akkor a Hitman-nel sem lesz probléma.



Need for Speed: Porsche Unleashed



A Need for Speed negyedik részének sikere után kissé értetlenül állt mindenki, hogy a sorozat következő epizódja a Motor City online játékokra lesz kihegyezve. Szerencsére az on-line Electronic Arts nem hagyja cserben azokat, akik egyedül szeretnek száguldozni, számukra ugyanis a Porsche Unleashed jelenti a megoldást. Igaz, a játék alcíméből egyértelműen kiderül, hogy ezúttal csak a híres német autógyár modelljeit próbálhatjuk ki, de ez valószínűleg senkit sem zavar túlságosan (talán csak az elvakult Ferrari és Lamborghini rajongóknak nem tetszik). A programban összesen 80(!) különböző Porsché vezethetünk, egészen az 1948-as 356 Roadstertől kezdve a legújabb 2000-es 996 Turbóig. A fizikai modell teljesen megváltozott a negyedik rész óta (jóval élethűbb lett), ami viszont változatlan maradt az a jól eltalált karrier-játékmód. Ugyanúgy a versenyeken nyert pénzből tuningolhatjuk tovább az autónkat, de a különböző alkatrészek ára változni fog játék közben is. Ezen kívül még egy teljesen új játékmód is helyet kapott a programban, amelyben különböző feladatokat kell végrehajtjunk, megadott időn belül (pl. 360 fokok fordulás, rendőrök lerázása, stb.)



Buggin'

Ha egy felmérésben megkérdeznénk, hogy melyik volt a XX. század legnépszerűbb autótípusa, akkor igen sok embertől kapnánk a következő választ: a Volkswagen bogár. Ennek az autónak a kultusza még ma is virágzik, jó néhány harminc évnél idősebb példány futkározik még vígan az utakon. Ennek a (ma már) nem mindennapi típusnak igyekszik emléket állítani az Infogrames a Buggin' című játékával. Persze, senki se gondoljon komoly szimulációra, a Buggin' nem más, mint egy arcade autóverseny öt, egymástól igen jól elkülöníthető játékmóddal. Az első a „Speed”, amely pontosan olyan, mint a többi hagyományos autóverseny: aki elsőként ér be a célba, az a győztes. A második, amely a „Cross” nevet kapta, ehhez hasonló, csak a te-





rep változott meg kicsit: dagonya és négykerék-meghajtású Volkswagenek játszószékébe a főszerepet. A harmadik mód a „Buggy”, amely kicsit hasonlít az előzőhöz, de itt homokon kell megállnunk a helyünket. Ez természetesen az autó viselkedésére is hatással van. A negyedikről, a „Jump”-tól kezdnek érdekessé válni a dolgok, itt ugyanis egy rámpa segítségével kell Volkswagenünkkel minél magasabbra és messzebbre ugratni. Végül az utolsó: a „Monster”, ahol az amerikaiak számára oly népszerű „nagykeres” autókkal kell összehajrálnunk a „földszintes” kocsikat.

A játék lelke egy – a Need for Speed 4-ből és a Gran Turismoból megismert – „kampány” mód. A legegyszerűbb és legolcsóbb Volkswagenel kezdve kell a versenyeken indulnunk, a helyezésekért kapott pénzből pedig új autót, illetve felszerelést vásárolhatunk. Mint már említettem, a játék nem szimulátor, hanem arcade autóverseny, ezért a járművek viselkedésénél a készítő nem a tökéletes modellezést, hanem a könnyű irányíthatóságot és az élvezhetőséget tartották szem előtt. Valószínűleg éppen emiatt minden „bogarás” szívesen kipróbálja a játékot, amelyben az említett népszerű modell mellett több egyéb Volkswagen is helyet kap majd.

Warlords Battlecry

Változnak az idők. Ezzel a nem túl eredeti mondattal is lehetne jellemezni a Warlords sorozat fejlődését. A korábbi részek puritán grafikával megáldott, körökre osztott fantasy stratégiai játékok voltak, a legújabb epizódnál a stílus maradt, minden egyéb azonban megváltozott: egy 800x600-as felbontásban pompázó, real-time programmá változott. Szerencsére a körítés ugyanaz maradt, mint a korábbi részekben, azaz egy hőst irányítva kell legyőznünk ellenségeinket. Hősünk személyesen részt vesz a harcokban, tulajdonságai útközetről-útközetre fejlődnek, sőt akár seregeket is átvihetünk egyik pályáról a másikra.

A programban kilenc – egyéb fantasy játékokból, illetve regényekből már jól ismert – fajt irányíthatunk, a játék elején el kell dönteni, hogy kiket választunk. Szintén el kell határoz-



nunk, hogy a jó vagy a gonosz oldalt választjuk-e, középút nincs! A Battlecry célja pedig nem más, mint két misztikus meteorit megsemmistése, mielőtt azok rossz kezekbe kerülnének.

Az általunk választott faj határozza meg alapvetően stratégiánkat, hiszen mindegyiküknek megvannak az előnyei és a hátrányai is.

Az ember a legkiegyensúlyozottabb faj, átlagos erősségű csapatokkal. A törpék kemények és nagy a mágia-ellenállásuk, de lassúak és nem használhatnak lovasseregeket – cserébe nekik vannak a legjobb épületeik. Az orkok erősek és gyorsan szaporodnak, de nehezebb őket fejleszteni, jóval lassabban tanulnak meg új dolgokat, mint a többi faj. A Minotauruszok igen erősek, de igen kevés fajta sereg közül választhatnak. Az élőholtak lassúak, nincs lovasságuk, de védettségük van sokfajta támadás ellen. Az



Hotline

Hírek



elfek nagyon gyorsak és agilisek, nekik van a legjobb lovasságuk a játékban, de igen kevés életponttal áldotta meg őket a Teremtő. A sötét elfek tulajdonságaikban hasonlítanak a „mezei” elfekre, azzal a különbséggel, hogy a lovasság helyett ők hatalmas mágusokkal rendelkeznek. Az erdei elfek a leggyorsabbak az egész játékban, de nagyon kevés életpontjuk van és igen gyengék a közelharcban, cserébe az fjaszaik messze a legerősebbek.

A készítő a mesterséges intelligencia kifejlesztésénél arra a legbüszkébbek, hogy a gép által irányított játékosok nem csálnak, pontosan ugyanazok a lehetőségeik vannak, mint egy embernek. Ez a tény, valamint a rengeteg különböző faj és varázslat a stratégia és a fantasy rajongókat is a Warlords Battlecry elé ültetheti.

Neverwinter Nights

A világ legismertebb „valódi” szerepjátékából egyre több és több számítógépes programot készít a kizárólagos licenz jogokkal bíró Interplay. A Neverwinter Nights azonban több szempontból különbözik a cég korábbi szerepjátékaitól a Baldur's Gate-től, a Planescape Tormenttől vagy az Icewind Dale-től. A legfontosabb újítás a grafikai engine-t érintette, hiszen az eddigi rajzolt háttérrel és sprite-ok helyett, immáron minden 3D-ben pompázik, a kalandozócsapatától kezdve, az életünkre törő szörnyeken keresztül egészen a felfedezésre váró barlangokig. Ez az engine nem teljesen új, hiszen ezt használja fel a cég egy másik készülő játékában, az MDK 2-ben is. A motor teljes 3D-s megjelenítést kínál, a szokásos speciális effektek kíséretében, mint pl. a dinamikus fénykezelés.

További különbség a Neverwinter Nights és a többi Interplay szerepjáték között, hogy ez a cég első alkotása, amely a multiplayer részt előbbre helyezi, mint az egyszemélyes játékot. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nem lenne benne egyjátékos kalandrészt, hanem azt, hogy rengeteg újítás van a programban, amely csak azok élvezhetnek, akik az Interneten vagy helyi hálózaton küzdenek. A legfontosabb az, hogy egy ilyen multiplayer mókának van vezetője is, ő a Dungeon Master, az ő feladata, hogy a történetet kitalálja és felügyelje



a játékot. Ő kontrollál mindent a játékban, a végrehajtandó feladattól

kezdve, a csapdákon keresztül egészen a szörnyek elhelyezkedéséig. Sőt, az NPC-eket is ő irányítja!

Az előzetes hírek alapján a Neverwinter Nights lehet az online-játékok következő generációjának első tagja. A kész verzióra ugyan decemberig várni kell, de az kifejezetten jó hír, hogy a PC-s programmal párhuzamosan fejlesztik a Macintoshos és a Linuxos verziót is.





stratégia

Játékelőzetes

Metal Fatigue

Fémes siker!!!

Több mint 2 éve láthattuk az első képeket a Metal Fatigue-ról, a Psynosis valósidejű stratégiai játékaról, melyhez a készítőik már akkor is nagy reményeket fűztek. Pár hete megérkezett szerkesztőségünkbe egy játszható verzió, és érthetően nagy várakozással fogtam a telepítéséhez. Előljáróban annyit: új korszak kezdődik!

Kimondva-kimondatlanul sorozatos csalódások értek milliókat akkor, amikor hosszú várakozások után jelentek meg a várva várt, pompás elődökkel rendelkező stratégiai játékok. Ennek legjobb példája, hogy a mai napig a Starcraft és az Age of Empires vezet a hálózati játékpártikon, és bizony nem sokan akadnak, akik Tiberian Sun-ra, ne adj isten Dune 2000-re adnák voksukat. Én magam is az előbbi címeket favorizálom, hiszen megjelelenésük óta mindössze egyetlen program, a Warzone 2100 tudott számomra valami igazán újat, ötleteset mutatni, és napokon át a képernyők elé szögezni. Mindezek tükrében még hangsúlyosabbá teszem a hírt: végre megtört a jég, és egyben itt az új etalon! Igaz ugyan, hogy a végleges változatra még bő egy hónapot várunk kell, de a látottak alapján a fenti kijelentés teljesen megalapozott. A készítőik beadtak mindent és ez elég is volt mindahhoz, hogy a kézhez kapott – és meglehetősen kész állapotban lévő – játék a rabjává tegyen. Ez annál is inkább szenzáció, mert ez a fejlesztőcsapat első PC-re írt játéka.

A kiváló hangulatról már az intró is gondoskodik, amely egy látványos és élvezetes konfliktushelyzetet mutat be 3 vállalatcsoport között. Természetesen mindenki mindenki ellen harcol, és más-más tulajdonságokkal rendelkezik, mint a másik. Az egyetlen közös vonás bennük a fém használata, hiszen azt használva építik ki pusztító robotjaik, tankjaik, épületeik sokaságát. A fémhez jutáshoz a pályákon fellelhető lávát kell betakarítani – és egyben építő – gépeinkkel begyűjteni. Rendkívül hangulatos és szép, amikor ezen gépeink a láva mellett állva szívják magukba a forró anyagot, ráadásul nem szükséges azt beszállítani további helyre, az így kinyert láva rögtön rendelkezésünkre

áll. Igaz, cserébe azok az építő-szedő gépeink le vannak kötve, és addig másra nem tudjuk használni őket, ajánlatos tehát már a játék elején a gyárban többet is készíttetni. Emellett energiára lesz még szükségünk, amelyet energiabankok építésével oldhatunk meg. Természetesen a sok-sok alapanyagból mind-mind olyan eszközöket építhetünk, amelyek hódításra, csatákra lesznek alkalmasak.

Hogy mégis mi az, ami megfogott ebben a 23. században játszódó fémharcban? A kulcszó hét betű: a robotok. Hamar rájövünk ugyanis, hogy tankokkal és rakétavetőkkel védekezni látványos, de leginkább költséges



és hiábavaló dolog. Sosem felejttem el az első küldetés azon pillanatát, amikor a bázis jobb oldalán mintegy 8 tankkal és legalább ugyanannyi rakétavetővel vártam a gép támadását.





amikor fémek lépteket hallottam közeledni. A hang alapján nem tudtam mire gondolni, csak arra volt időm, hogy harci járműveim kijelöljem az egyes egységnek. Ekkor ugyanis a bázisom mellett uralkodó sötétségből elő-



bukkant egy hatalmas, tankjainnál legalább 4-szer magasabb fémrobot, kezében egy-egy óriási fémféjszével és elszánt egységeim lövéseit szinte meg sem érezte. Ellenben két suhintás után már el is tűnt első tankom,



majd ugyanez a sors várt a többiekre is. Egy ilyen robot megállításához még 2-3 tankkal többre lett volna szükségem, de ameddig ezen gondolkodtam és láttam, hogy bázisom

gamestar@idg.hu

hamar az ellenfél martaléka lesz, addig egy hasonló, második óriásrobot is feltűnt a másik oldalról. Ez volt az a pillanat, amikor ezen robotok nagyszerűsége, félelmetes erejük annyira lenyűgözött, hogy újrazedtem a küldetést. Nem volt nehéz rájönni, hogy a Metal Fatigue a robotok harca, méghozzá olyan robotoké, amelyek az ember szabad képzelete, fantáziája alapján készülnek el. Egy robot 5 részből áll: a gerincből, a két lábból és két karból. Ezen alkatőelemeket nekünk kell kibúrtatni, majd az összeszerelő épületben a legyártott részekből összerakunk. Minden résznek egyre több és több változata áll majd rendelkezésünkre, idővel sok-sok kart, lábat gyárthatunk majd. Lehetőségünk

van arra is, hogy korszerűtlennek ítélt robotjaink vétagjait leamputáljuk, és újabb fejlesztésű elemekkel erősítsük meg. Az pedig egyenesen zseniális ötlet, hogy a harcokban

a robotok részei elhullanak, melyeket gyűjtve és a gyártóépületbe szállítva később bármikor reprodukálhatunk. Nagyon jó érzés az ellenfél robotjainak karjait felszerelni a mieinkre, és saját fegyverével lealázni őket. A játékban szereplő 3 vállalattal ugyanis más-más épületekkel és egységekkel rendelkezik, más és más erősségekkel, gyengeségekkel bír, de valamennyinek az óriásrobot a fő ütőereje.

A játék grafikája visszafogott jelzőkkel szólva is messze maga mögé utasítja az eddigi megjelent társait. Csodálatos 3D-s környezet, hangulatos épületek fogadnak bennünket, a robbanások effektjei szintén magas szintet képviselnek. A hangulat egyszerűen tökéletes, egy-egy ilyen robotharc kész élményszámba megy. A robotok mozgása életszerű, aprólékos. Maga a játékmenet is nagyszerű, könnyen kezelhető minden, és találni egy-két újítást is. Egy-egy épület vagy jármű fölé

tolva a kurzort például kattintás nélkül megtudhatjuk azok állapotát. Fontos megemlíteni azt is, hogy egy-egy pálya 3 (!!!) szintből áll. A hagyományos felszíni harc mellett az űrben, valamint a föld felszíne alatt is tart a pálya, mely szintek között liftek segítségével közlekedhetünk. Mindegyik szinten ki kell építeni bázisunkat, és valamennyi szinten meg kell szerezni a hatalmat. Ez a gép ellen játszva is szórakoztató, de én már előremutatón arra gondolok, hogy ez az izgalom még tovább fokozódik majd hálózatban, vagy az Interneten játszva barátaink, ismerőseink ellen.

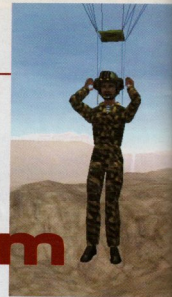
A Metal Fatigue béta verziója még nem volt teljesen kész: a három vállalat közül csupán az egyik küldetéseit játszhattam végig, és a multiplayer rész sem volt befejezve. Mégis bírom benne, hogy február végéig megérkezik a végleges változat, mert itt az ideje, hogy egy új játék lopjon el napokat, heteket az életünkéből. A Metal Fatigue pedig alaposan rászolgál erre, nyugodtan állíthatom, hogy itt az új listavezető!

Doki



Empire Interactive:

Enemy Engaged: Comanche Hokum



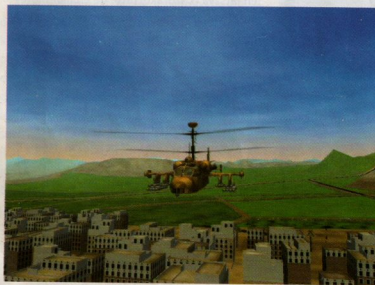
Az Empire Interactive régóta próbálkozik azzal, hogy szimulátoraival mind nagyobb és nagyobb vásárlóközönséget szerezzen. Ez eddig - ismerve a Jane's eddigi remekműveit - hiábavalónak bizonyult. Most viszont itt egy új jelentkező, amely rendkívül jó előjelekkel érkezik az újabb megmértetésére...

Valamivel több, mint egy éve jelent meg az Enemy engaged: Apache Havoc helikopter szimulátor, amely - annak ellenére, hogy élvezetes játéknak bizonyult - nem aratott nagy sikert sem hazánkban, sem a külföldi országokban. Az Empire azonban jól látta meg azt a lehetőséget, hogy ha tovább tudják csiszolni a játék grafikáját, kiegészítik érdekes és izgalmas küldetésekkel és mindezt megfelelően egy sokoldalú multiplayer üzemmóddal is, akkor bizony lehet keresnivalójuk a piacon. A Comanche Hokum alapjaiban az előző programra épül, mégis sok mindenben különbözik tőle. Két helikoptert, a jövőt idéző RAH-66 Comanche-ot, illetve orosz építésű repüléshez. A nyugat gyermeke pontosabb navigációval és eszméletlen fegyverzenállal rendelkezik, de persze a kelet csodáját sem szabad lebecsülnünk, hiszen repülési paraméterei és felszereltsége is megdöbbentően jó. Küldetések terén izgalmas lesz a kínálat:

Taiwan, Libanon és Szaúd-Arábia/Jemen a három bevetési régió. Közös jellemzőjük, hogy az életveszélyes övezetek és a hozzájuk rendelt feladatok a két kiváló helikopter erősen próbára teszik. Éjszakai támadások, konvojok sértegetés, SAM toronyok kilövése - ez mind-mind beletartozik majd a küldetésekbe. Ami miatt ezen feladatok valóban élményszámba mehetnek, az a grafika. Nemcsak magas felbontások és rendkívül sok kameranézet közül választhatunk majd, hanem külön csemege a kidolgozottság. Legyen egy város a sivatag közepén, vagy a hegyek lábainál, teljesen valóságghűen van kidolgozva. A házak nem egyformák, eltérő színűek, jellegűek, az utcákon élet van, katonái teherautók, dzsippek rohangálnak fel s alá. Az utcák fölött repülve akár városnéző túrán is érezhetnénk magunkat, - amennyiben nem lőnének ránk folyamatosan. A berepülhető terep minden egyes régióban igen-csak nagy, sokszor a 400 kilométert is meghaladhatja. S ez a terep közelről is hasonlóan szép, mint a már említett városok. Ezt a pompás érzetet fokozzák a sztereo hanghatások is, amiről szintén csak jókat lehet mondani. A készítő gondolt arra, hogy a játékot kompatibi-



lissé tegyék az elődjével és ez meg is történt. A multiplayer szekció tehát nemcsak az új gépekkel való harcokra, hanem a régi, már jól ismert típusok bevonására is engedélyt ad, ami nagyon érdekes és izgalmas légi harcokra kínál lehetőséget. Az ígéretek szerint valamikor február végén-március elején készül el a végleges változat, és nem titkoltan nagy reményeket fűznek hozzá. Könnyen igazuk is lehet, hiszen az eddig látottak alapján sokat javult az Apache Havoc-hoz képest, grafikájára nem nagyon lehet majd panaszkodni, élvezetes játékmene pedig öröklődni látszik. Ha ez így is marad, akkor nemcsak a játékon belül, hanem a szimulátor piacon is nagy harcra számíthatunk... Bővebb információt a www.empire.co.uk-n találhattok.





klónok

Fókusz

Fókusz

Klónok, folytatások és egyéb állatfajták

Amikor egy játékkal játszol, gyakran kerít hatalmába a „Déja Vu” érzése? Mint ha ezt a programot már láttad volna? Ne keress pszichológust, nem veled van gond. Napjaink szoftverfejlesztőinek szeme előtt ugyanis egyetlen cél lebeg: minél nagyobb bevételt hozni egy adott játékkal, ezért pedig nem áttalnak már felhasznált ötleteket, motívumokat lekoppintani. Vajon megszoktuk-e már és teljesen normálisnak tartjuk az állandó „klónokat”, vagy a játékos közönség szép lassan belefásul abba, hogy állandóan ugyanolyan játékokkal játszunk?

„Nincs új a nap alatt” – olvashatjuk a Bibliában. Pedig azt még azok a próféták, akik a szent könyvet papírra vetették (mivel még nem rendelkeztek a huszadik század „csodájával”, a számítógéppel) sem sejtették, hogy a komputer-játékok terén mennyire iga-

„Mi az, ami klón, és mi az, ami nem?”

Mielőtt bőszen belevágnánk témánk fészegetésébe, először is tisztáznunk kell, milyen programokat látunk el a nem túl megtisztelő „klón” megnevezéssel, és mi az, ami „megússza” ezt a titulust. Ebben a cikkemben azokat a játékokat tekintem klónnak, melyek fejlesztői eredeti elképzelések híján használják fel egy másik program alapötletét, anélkül, hogy jelentősebb újításokat eszközölné-



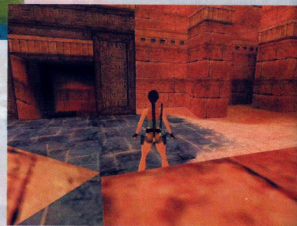
zuk lesz. Míg a hetvenes-nyolcvanas években az amerikai tömegfilmek terén találkozhattunk a különféle sikerfilmek folytatásaival (Cápa 1-5, Rémalom az Elm utcában, Vissza a jövőbe stb.) vagy egymásra „rímeléssel”, az ezredvég másik nagy populáris termékénél, a számítógépes játékoknál ez a „folytatásosdi-utánzósi” elképesztő méreteket öltött. Miközben maga a játékiadás megsokszorozódott, elenyésző napjainkban az igazán eredeti ötletek alkalmazása e „világrengető” (ahogy néhány fejlesztő vagy szereti saját művét aposztrofálni) alkotásokban. Vajon mióta van ez így? Talán mindig is így volt, csak a régi szép Spectrums-C64-es időkben még nem vettük észre?

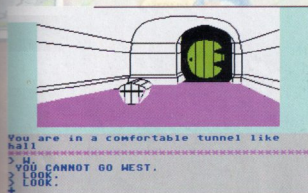
nek bennük. Az olyan játékok, amelyek csak egy alapmotívumot, vagy grafikus engine-t alkalmaznak, de mégis olyan plusz elemeket ötvöznek a programban, amelyek jelentősen megváltoztatják az egész játékmenetet, vagy elfeledtetik velünk az azonosítást, szerintem nem tartoznak ide. Ebből a szempontból a Knights

and Merchants a Settlers másolatának tekinthető, míg a Half Life a Quake 2-es grafikus motor ellenére sokkal több egy Quake utánzatnál. Gondolom, már ennél a két játéknál is sokan nem értenek velem egyet: a „klónság” megítélése meglehetősen szubjektív – mindenkinek más az ingerküszöbe, és mást érez eredetinek vagy kópiának. Egy adott stílus szerelmeseit nem biztos, hogy különösen zavarja, ha ugyanazzal a játékkal játszanak, csak más köntösben – ők valószínűleg velem ellentétes álláspontot képviselnek, de hát izek és shotgunok ugye...

Amikor még nem volt mit lopni...

A számítógépes játékfejlesztés hajnalán minden másképpen zajlott. A fő designerek nem agyonszótárolt, Ferrari-gyűjtő, kisebb-fajta kastélyokban élő milliommok, hanem a fiatalabb korosztályba tartozó, szegény, de annál lelkesebb egyetemisták voltak. Sokak szerint ez volt a játékok hőskora – az igazán eredeti ötletek ebben az időszakban születtek. A különféle kategóriák még nem határolódtak el olyan élesen, mint napjainkban: a nyolcvanas évek elején nemcsak a first-person shooter, C&C klón, Tomb Raider voltak ismeretlen fogalmak, de a napjainkra már „köbevesett” kategóriák (kaland, akció, stratégia, szerepjáték) sem



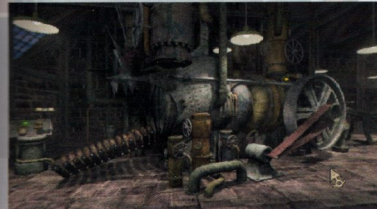


határolódtak el olyan élesen egymástól, mint manapság.

Mivel a 80-as évek elején a fejlesztőknek még meglehetősen kezdetleges eszközökkel kellett megelégedniük, programjaik technikai megvalósításában nem igazán találhattunk különbségeket. Ilyenek voltak például a legelső kalandjátékok, amelyek mindenféle grafika nélkül pusztán szöveges formában léteztek.

A történetben különféle helyszínelírások alapján tájékozódhattunk, és a kalandornak ikonok hiányában saját kezűleg kellett begépelnie a különféle parancsokat menj jobbra, vedd fel a kulcsot, vizsgál meg a fát stb. E kalandjátékok grafikai megjelenítés híján a történet ere-

detségében rivalizálhattak. Ezeknél az ún. interactive fiction-oknál még nem igazán beszélhetünk ötletlopásról, hiszen engine szintjén nem volt mit ellopni, történet szintjén pedig nem volt érdemes. Sorozatok viszont érdekes módon már ekkor is készültek: a Zork című, szürrealis, pusztán szöveges kalandjátéknak akkora sikere lett, hogy a készítőket további hat részre gazdagították. (Az évekkel később megjelent három másik Zork kalandjátéknak már nem sok köze volt az első hat részhez.)



gamestar@idg.hu

A stratégiai játékoknál már ekkoriban is rendkívül népszerűek voltak a második világháborút feldolgozó programok és „grafikus” megvalósításuk (szürke háttérképen kis pöttyöket tologathattak a bős stratégia) nem sokban különbözött egymástól – ennek ellenére itt sem beszélhetünk lopásról, hiszen a grafika oly mértékben elemi szintű volt.

Az első klónok

Attól a pillanattól kezdve, hogy az otthoni személyi számítógépes grafika eléggé látványossá vált és ezáltal maguk a játékok is jóval populárisabbak lettek, a készítőket fűtőszalagon kezdték nyomatni az egy kaptafára készült hasonmásokat.

A felülről-lefelé és a balról-jobbra srgolozó space shooterek (űr lövöldözés programok) és a kétdimenziós oldalnézetes platform és „run and jump” akciójátékok voltak az első olyan programok, amelyek erre a sorra jutottak. Az előbbi kategóriából a Space Invaders-t, az Urídiomot, az utóbbiból



a Jumpman Junior-t, Lode Runner-t, Donkey Kong-ot, és a Super Mario Bros-t említhetnénk meg, mint a töménytelen hasonszórú játékok „megihletőit”.

A harmadik ilyen közkedvelt játéktípus az első 3D izometrikus „akció-kalandjáték” (másként kulcsyűjtőgetős) volt. Az Attic Atac az Ultimate nevű cég első ilyen terméke volt és olyan hatalmas népszerűsége tette szert, hogy fejlesztők és más cégek

is azonnal elkezdtek a játék klónjait egymás után kiadni: Knight Lore, Fairlight stb. Mai szemmel nézve szinte nem is nagyon látunk különbséget az egyes programok között...

Hogy zavart-e valakit akkoriban? Nem igazán, mivel az alapjátékok minőség és összetettség szintjén is nagyon primitívek voltak, úgyhogy nem nagyon törődött vele senki, honnan származnak e játékok, és a legtöbb kritikus inkább azonos kategóriákat próbált találni, mint hogy a plágium ellen tiltakozzon.

Ehhez a szemlélethez még hozzájárult a kalózkodás elterjedése, és az ebből eredő „gyűjtőszendevély” is: ha több száz játékot nagy része ugyanabba a kategóriába tartozik (és ráadásul ingyen van...), az kevésbé zavar, mintha csak két-három (amiért pedig fizettem – ez volt a ritkább...).

Defender of the Style?

A Commodore 64-es időszak aranykorában és az Amigás kezdetén jelentek meg az első olyan stratégiai játékok, amelyek látványban és játszhatóságban is igazán korszakalkotóak voltak. E programok érdekessége, hogy viszonylag sokáig nem is próbálták lemásolni őket, az első sikeresebb klónok után viszont annál inkább.

Az 1986-os Pirates! című kereskedő-akció-kaland-stratégia (még ma is nehéz igazán kategorizálni), Sid Meier első igazán sikeres játéka, amellyel egy csapásra óriási hírnevet szerzett magának sokáig egyedülálló volt a maga kategóriájában. (Érdekes, hogy



az Ocean Tai Pan-ja, mely körülbelül egy időben jelent meg, és hasonló stílusú játék volt, Sid híres játékával szemben hamar feledésbe merült). A kilencvenes évek elején végül

a program Amigás megjelenése után a 91-es Storm majd a Swords & Galleons próbált „fogást találni” Sid játékon – persze sikertelenül. Éveken keresztül a „szélcsend” ilt a virtuális Karib tenger vizeit, míg az Ocean utolsó esztékéig (ez a játék egyben a cég történetének is egyik utolsó darabja volt) a Sea

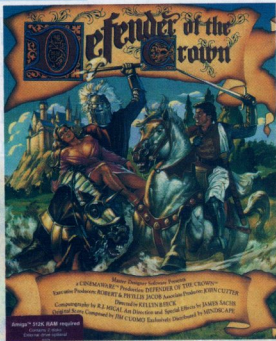
2000. február

19



klónok

Fókusz



Legends című programmal próbálkozott. Annak ellenére, hogy ez volt az első (és eddig talán egyetlen) méltó vetélytársa a Pirates!-nek, igen hamar a felejtés „óceánjába” süllyedt. A következő kísérlet, az SSI Bucannere annyira gyengécske lett, hogy már a kikötőben elsüllyedt, és a tavaly megjelent Corsairs és Cutthroats sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Hasonlóan eredeti játéka – alapmű – az 1986-os Defender of the Crown. A Cinemaware középkori területfoglalás programját sokáig nem is nagyon próbálták „meglovastani”. Az első említendő próbálkozás az 1989-es Joan of Arc volt: a franciaországi milió és a sok egyéb ötlet (ebben a játékban

máig a legjobban kivitelezett diplomácia, kémkedés, és merényletek alkalmazása, az ostrom és a harc teljesen eltérő megvalósítása) miatt a cikk elején említett okok miatt ezt a játékot sem érzem másolatnak. Ehhez a hasonlóan a Cinemaware 1990-es saját „folytatását”, a japán témájú Lords of the Rising Sun, és az Infrogames 91-es, a stílus paródiájaként is felfogható North and South-ja sem utánzat.

A Defender témában a sablonok száraz alkalmazása olyan szinten nem tett jót az egyes programoknak, hogy igencsak nehez visszaemlékezni rájuk. A szintén 90-ben megjelent Betrayal volt az egyik ilyen, a kizárólag Commodore 64-re megírt 91-es Guilded Age a másik, és a 92-es Castles II, ahol az előző részben alkalmazott várépítéssel teljesen felváltotta a Defender-féle „terület-foglalás”, tekinthető a harmadik említendő példának: a többi program már a feledés jótékony homályába veszett...

Az előzőekhez hasonló alapmű a Bullfrog Populous című 1990-es valós idejű stratégiai játéka. Mivel más cégek nem nagyon koppintották Le Molineux zseniális játékát, maga a Bullfrog húzott le még le róla néhány bört egy küldetéslemez és egy eléggé „vérszegény” folytatás (Populous 2) formájában.

A Maxis Sim City című játékát viszont annál inkább „klónozták”. Sajnos az anyacég is elkövette azt a hibát, hogy különféle Sim-klónok tömegével próbálta az alapjáték sikerét meglovagolni – ezzel egy idő után saját renoméjének okozott kárt. Emellett a más cégek által elkövetett utánzatok száma olyan tetemes, hogy a Sim City nyugodtan elnyer-



hetné a minden idők egyik legvastagabb „rókabőre” címét.

„Dum”

1993-ban az addig meglehetősen vérszegény PC-s akciójátékok története gyökeres fordulatot vett. A Doom című játék egy régebbi shareware, a Wolfenstein 3D alapötletét használta fel: a shooterek addig megszokott külső nézete helyett „egy szem első személybe” kerültünk – megszületett az ún. first person shooter kategória (noha ez a kifejezés csak később terjedt el). Az egészen elképesztő siker láttán a játék készítői igazán eredeti ötlettel rukkoltak elő: mivel ügyis várható





volt a játék tömeges „klónozása”, ezért az *id Soft* úgy döntött, hogy árúba bocsátja a Doom grafikus motorját, aztán csináljanak vele a riválisok, amit akarnak/tudnak...

A tervük nagyszerően bevált: annak ellenére, hogy addig sohasem láttunk mértékű klón-áradat ön-tötte el a piacot, valahogy egyik játék sem tudta visszaadni az eredeti Doom hangulatát (az egyetlen kivétel az *Apogee* Duke Nukem 3D-je volt). Az *id* így nemcsak más játék kisebb-nagyobb bevételéből részesedett, de szinte állandóan bizonyíthatta, hogy az időközben kialakult kategóriában továbbra is messze ők a legjobbak – sőt hihetetlen pimaszsággal még azt is megtehették, hogy a Doom második részében szinte semmilyen lényegesebb változtatást sem alkalmaztak: úgy tűnt az eredeti recept és grafikus motor így is hozta a bevételt. (A „klón” kifejezés mellesleg a Doom-klónok nyomán terjedt el...)

Kevés cég képes sikertörténetét megismételni, de az *id* erre is képes volt: a radikálisan átalakított grafikus motorú Quake megjelenését hasonló (sőt talán még nagyobb) ováció és másolat-áradat követte. Más cégek fejlesztőinek

gamestar@idg.hu

nagy része persze ismét ugyanabba a hibába esett: a legtöbb Quake-klón éppolyan ügyetlen és száraz kópiája volt az eredetinek, mint azt a Doomnál már tapasztalhattuk. Az *id* trónját egyedül a Quake 2 után megjelent Unreal

rengette meg: ez volt talán az első olyan Quake-klón, ahol engine szinten próbálták felülmúlni az eredeti játékokat. Hogy ez sikerült-e vagy sem, azon maig vitatkoznak a kritikusok...

Az viszont egészen biztos, hogy a Quake 2 grafikus motorjával elkészült Half-Life mesze lekörözte az eredeti játékokat: a profin megírt kerettörténet, a tökéletes pályaszerkesztés miatt a Half-Life igazi bestseller lett.

Command and Conquer

A kilencvenes évek másik nagy favoritja az ún. „valós idejű stratégiai játék” volt. E kifejezés a köztudatban először a Westwood Dune 2 című 1992-es programja nyomán terjedt el – annak ellenére, hogy már a *Populous*-t is „valós idejű stratégiai játéknak” tekinthetjük. A Dune 2 kiróbbanó sikerét többek között annak köszönhetjük, hogy egyszerű igényelt stratégiai érzéket és az akciójátékokhoz szükséges kéz/szem koordinációt.

A népszerűség ellenére a „klónhadjárat” mégis részben az 1994-es *Command and Conquer* és leginkább a 96-os *Red Alert* után árasztotta el a piacot. A sok másolat közül egyedül a *Blizzard* Warcraftjának két része (az első rész még nem sokkal a Dune 2 után jelent meg) emelkedett ki – ez a két program viszont olyan sikert aratott, hogy a játékosok nagy része könnyedén szemet hunyt a gátlástalan ötletlopás felett.

Azóta a valós idejű stratégiai játékok nagy része gyakorlatilag ezt a két játéktípust másolja: a fantasy témájú programok állandóan a Warcraftokat, a modern háborúsak pedig a *Command and Conquer*et idézik. Jellemző módon a sikerszéria elindítója, a *Westwood* sem tett hozzá túl sokat az alapülethez: sem a játékmenet, sem a design szintjén nem ta-



BONUS 931 2000. február 21



klónok

Fókusz

láttunk igazán eredeti ötletet az oly sokáig várt Tiberian Sunban

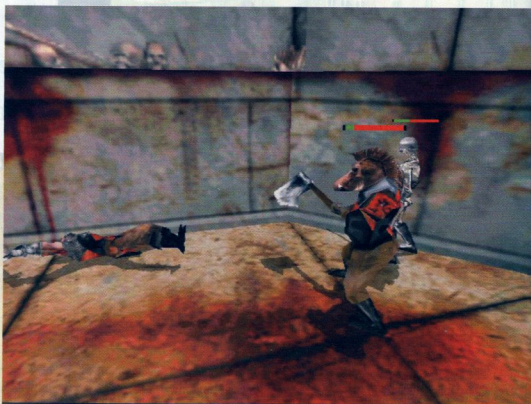
Lara baba és hasonmái

Annak idején megkérdezték a Tomb Raider készítőit, miért kellett játékok főszereplőjeként egy dús keblű amazont választaniuk? Azok ártatlan tekintettel néztek vissza a riporterre és így válaszoltak: „Ha órákon keresztül bolyongsz egy labirintusban, akkor szívesebben nézel egy formás női testet, mint egy szőrös mellű, izmos akcióhőst, nem?”

Hogy tréfáltak-e a fejlesztők, vagy komolyan gondolták, talán sohasem tudjuk meg, az viszont biztos, hogy Lara Croft figurája egy csapásra megdöbentető népszerűségre tett szert. Alakját életmód magazinok címlapjairól, U2 koncertek kivettőjéről láthatuk viszont.

Szokás szerint a többi kiadó sem akart ölni kézzel: hamarosan mindenki el akarta készíteni saját Tomb Raider klónját. Az első ilyen másolatra elég egy rövid pillantást vetnünk: a *Telstar Excalibur 2555*-je, amelyben egy Larára feltűnően hasonlító, de annál gyengébben megformált karaktert irányíthattunk, rendkívül primitívre sikeredett.

Szerencsére az 1997-es Tomb Raider 2 része, amely az akkoriban elterjedt Direct3D-t először használta ki, gyorsan megnyugtatta a kedélyeket. Amellett, hogy a 3D-s



effeteknek köszönhetően a grafika szebb volt, mint valaha, a játékmenet szempontjából is érte változás Lara második kalandját. Hősnőnk megtanult falra mászni, elsüllyedt hajók mellett az óceán mélyén cápákra vadászni, vagy hősiklon szakadékok felett átugrani. A Tomb Raider 2 az első részhez hasonlóan hatalmas sikert aratott. Ezen felbátorodva az *Activision* is elkészítette saját Tomb Raider klónját: a *Nightmare Creatures* egy horror akció-kaland játék volt

alapszintű 3D-s gyorsítással és igen gyenge irányíthatósággal. Az *Interplay* *Die by the Sword*-ja sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: e fantasy játék bösz szoldos katonájának bőrében kellett irtani különféle idétlen szörnyeket. Ez még nem is lett volna baj, a pocskék irányíthatóság miatt azonban harcosunk úgy mozgott, mintha a köztvény gyötörné, és a vívást is sikerült olyan szinten agyonbonyolítani a készítőknél, hogy megfelelően trükkös mozgás végrehajtása közben az ellenfél egyszerűen odarohant és jól fejbe vágott. Az *Ian Livingstone* lapozgató fantasy regényei alapján készült *Deathtrap Dungeon* az *Eidos* saját Tomb Raider klónja volt: ez is fantasy környezetben játszódott és ez sem különösen rázta fel a Tomb Raider utánpótlás körüli állóvizet. A soron következő „third person shooter” a *Sierra* híres *King's Quest* sorozatának nyolcadik része volt. Annak ellenére, hogy az újfajta technológia segítségével végre mi magunk forgathattuk a kameraállást, a *Mask of Eternity* kiábrándítóan gyenge lett: a mesés kalandjáték unalmas, egyhangú zombi-öldökléssé vált.

A franciákon volt a sor, hogy bizonyítani próbáljanak: az *Ötödik elem* című sikerfilm alapján készült játék ismét a gyenge irányíthatóság és az igénytelen és egyhangú grafika áldozata lett. A nem sokkal utána, 98 novemberében megjelent *Tomb Raider III* volt hivatott arra, hogy szétcsapjon a klónok között:





sajnos a csodás grafika nem tudta palástolni az iszonyúan hosszú és vontatott játékmenet gyengeségeit és az eredeti ötletek teljes hiányát: a Tomb Raider III egyértelműen a sorozat leggyengébb tagja.

Változatos volt azon játékok sorsa, amelyek a hagyományos játékelemeket valami mással próbálták feldobni: a Tomb Raider paródijaként elkészült idétlen Space Bunnies Must Die inkább ásitást, mint felhőtlen kacajt váltott ki, a fantasy-szerepjátékba oltott Tomb Raider klónként is felfogható Redguard-ból és Heretic II-ből viszont remek kis játékok kerekedtek.

A franciák 99 nyarán próbálkoztak ismét Outcast című sci-fi akció-kalandjátékukkal, amely érdekes keveréke a 3D-s gyorsítás nélküli elavult pixeles grafikának és a King's Quest 8-ban már alkalmazott forgathatóságnak. Az Outcast egyértelműen a nyár egyik sikerprogramja lett: érdekes példa arra ez a program, hogy a csodás 3D orgiával teli grafika nem minden!

'99 szeptemberében a fantasy Tomb Raider klónok egy újabb darabbal gazdagodtak. A Drakan a Xena és Vörös Sonja nyomdokaiban haladó amazon kalandjait dolgozta fel. A játékot nagyon feldobta az a lehetőség, hogy dúskeblű amazonunk bármikor „házisárlányának” hátára pattanhatott, és a felhőkben repkedve szabadon szárnyalva irihattuk vele az ellenséget földön és levegőben – ez az eddig még soha-

gamestar@idg.hu

sem alkalmazott technikai megoldás iszonyúan élvezetessé tette a játékot.

A Prince of Persia 3D inkább gyönyörű grafikájával, mint egyedi technikai megoldásaival próbálta belopni magát a játékosok szívébe: a főhős viszont sajnos annyira öregesen mozgott, mintha egy idős hollywoodi sztár irányítottunk volna.

A nemrég megjelent Indiana Jones and the Infernal Machine közvetlen riválisa volt a Tomb Raider IV-nek. Sajnos hasonló problémákkal küzdött, mint perzsa hősnünk: lassú és darabos mozgása miatt a játszhatóság az élvezhetetlenség szintjét súrolta. Lara továbbra is nyugodtan alhat: nem kell semmilyen újdonságot nyújtania, trónja ügyis érintetlen maradt!

Megállt az idő?

Vajon a számítógépes játékoknál törvényszerű lenne az ihlet vagy az eredeti ötlet hiánya? Vagy ennyire nem mernek új utakon járni a fejlesztők? Ha egy kicsit túlzásnak is érzem Chris Crawford baljós sorait, az biztos, hogy a számítógépes játékok világát egyfajta fásultság járja át. Annak ellenére, hogy egy-egy kategórián belül taláunk kisebb újdonságokat, igazán forradalmi ötlettel már szinte sohasem találkozunk.

Mintha egy irratlan egyezség kötné a fejlesztőket és a játékosokat: „ha nem kritizáljátok az új ötletek hiányát, akkor mi a régie-

ket eléggé látványossá varázsoljuk és aprólékosan kidolgozzuk.” E világ változatlanlansága szinte védőpajzsként veszi körül az egyes játékkategóriák fanatikussait. Túl sok meglepetés ugyan már nem éri őket, de legalább biztosan azt kapják, amit akarnak. A digitális mesék – úgy látszik – újra és újra ugyanarról szólnak: a computer játékok birodalmában megállt az idő...

Bad Sector

A számítógépes játékok halottak?

A regényekhez, filmekhez hasonlóan, a számítógépes játékokkal foglalkoznak már behatóbban esztéták, filozófusok – legalább is nyugaton. Chris Crawford valaha lelkes és híres játékfejlesztő volt: a „Balance of Power” című stratégiai játék címe mára talán nem sokat mond, de amikor 1981-ben megjelent, az akkori szaksajtó teljes ovációja fogadta. Crawford a játékfejlesztésen túl rengeteg esszét és 1984-ben egy „Számítógépes játékok művészete” című könyvet írt, melyekben szenvedélyes szavakkal írt arról, hogy szerinte a számítógépes játékok a digitális kultúra részeként épp olyan művészeti ágá válhat, mint a regények vagy a filmek. Úgy gondolta, hogy az akkori fejlesztők összefogása szükséges ahhoz, hogy a leendőek egyre jobb és színvonalasabb játékokat készíthessenek. Rendkívül fontosnak tartotta, hogy a készítőik újabb és újabb játéktípusokat kísérletezzenek ki, mert csak így lehet a fejlődés kellőképpen dinamikus.

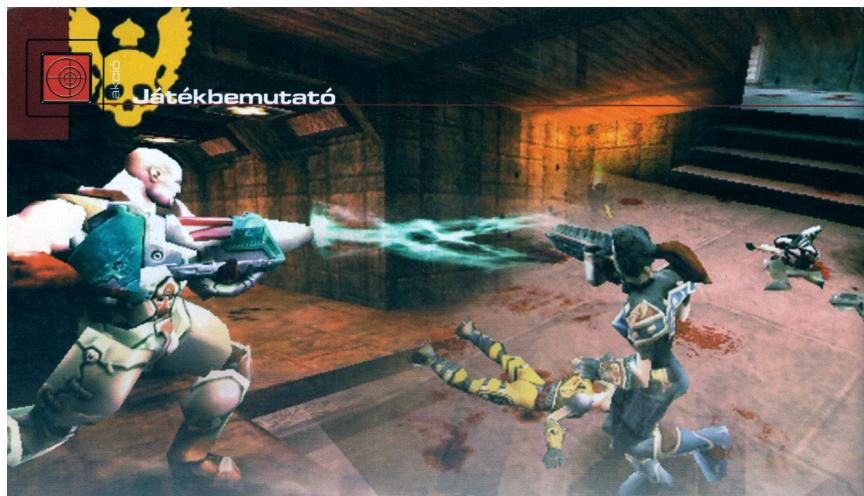
1996-ra Chris Crawford véleménye gyökeresen megváltozott. „A számítógépes játékok halottak” című esszéjében, amelyet az INTERACTIVE ENTERTAINMENT DESIGN-ban publikált, arról ír, hogy a nyolcvanas évek innovatív játékaival szemben az évezred végére a számítógépes játékprogramok a halálukon vannak. A legfontosabb különbséget abban látja, hogy a játékok kreatív alkotói munka helyett piacorientált megfontolásból készülnek, így szellemi termékből tucattermékké válnak. Egy frappáns hasonlattal a játékokat mosószerkezekhez hasonlítja, amelyek szép, színes dobozokkal csalogatják magukhoz a vevőket, pedig valójában mindegyikben ugyanaz a „szemét” van. A számítógépes játékpiacon haldoklását a hetvenes évek Hollywoodjának agóniájához hasonlítja és véleménye szerint a totális csőd már nincs messze...

No comment.

(Akit érdekel a teljes cikk, az a www.islandnet.com/~ianc/dm/8/085.html-en elolvashatja.)



Játékbeutató



Quake III: Arena vs. Unreal Tournament

Gigászi ellenségek

A mai játékipac egyik legmeghatározóbb stílusa az akciójáték, ezen belül is az FPS. Sokan állítják, hogy az id software-nek e téren töretlen sikere van, azonban ezt a varázst többen is igyekeznek megtörni. Közéjük tartozik az Epic Games is, aki a nemrégiben megjelent alkotásával, az Unreal Tournament-tel valóban felveheti a versenyt az eddig verhetetlennek tűnő ellenféllel szemben.

Mivel e két játék teljes mértékben a multiplayer módra lett kihegyezve, ennek köszönhetően eltűnt a kerettörténet. Am ennek ellenére mindkét játékba beépítettek némi kis bajnokságot, hogy akik egyedül vannak otthon, többé-kevésbé intelligens botok ellen azért még gyakorolhassanak. A megjelenések – természetesen – ismét csúsztak, hiszen az ígéretek szerint már mindkét programnak meg kellett volna jelennie több hónappal ezelőtt. Bár alighanem mindkét cég a karácsonyhoz közel szeretett volna aratni, ami a jelek szerint sikerült is, csak éppen kis hazánkban már inkább utána, mint előtte.

A kezelőfelület

Minden játék egyik alapvető követelménye, hogy a menürendszer kinézete és annak kezelhetősége egyszerű legyen. Csak ezen ugyan még nem bukott meg egyetlen program sem, de a főmenü az, amit először elkezdünk böngészni, ezért rendkívüli módon be-

folyósolja a játék egészéről alkotott képünket. Ez mindkét programban egyaránt kielégítő, mégis teljesen más módon. A Q3A ezen a téren sokkal látványosabb, ám sajnálatos módon megmaradt az a tulajdonsága, hogy a menüből csupán a teljesen alap dolgokat állíthatjuk be.

Ilyen a grafika, hang, zene, hálózat, játékmódok, és még néhány opció, melyek kevésbé fontosak. Minden egyebet csupán a console-on állíthatunk, aminek az a hátránya, hogy csak a nagyon hardcore játékosok ismerik az összes parancsot. Az UT-ben ezt sokkal összetettebbre

csinálták, és még így is sikerült áttekinthető rendszerben megoldaniuk. Rengeteg új menüpont megjelent, többek között olyanok, mint például a HUD (Head Up Display – minden olyan kijelző, ami az állapotunkról tájékoztat) teljesen külön oldala. Be lehet állítani többek között a színét, nagyságát, de akár átlátszóságának méretét is változtathatjuk. A botok is sokkal összetettebb menüt kaptak. Míg a Quake-ben csak fix nehézségi fokozato-





kat állíthatunk (ötöt), az UT-ben minden egyes botnak teljesen különböző tulajdonságokat is adhatunk. Készíthetünk pontosan célzó, de félnél botot, agresszívot, na és persze mindentudót is.

A hálózati játékhoz mindkét programba mellékeltek egy keresőrutint, amely ha a világhálón akarunk játszani, automatikusan megjeleníti az aktuálisan elérhető játékokat, melyek közül válogatni lehet. Ezáltal nem kell nekünk beírni a pontos címet, csupán rákattintunk a kívánt szerverre, és már mehet is a küzdelem.

A játékmódok

A Q3A-ban általános megrökönyödést okozott a mai világhoz képest iszonyúan kevés játékmód. Csupán a szokásos deathmatch és

típusú pályán küzdhetünk, az UT-ben kettővel kevesebben.

A Capture the Flag (CTF) már sokkal inkább összetett. Itt megmaradhat mindenki öldöklő kényszere, azonban mindig csapatot kell alkotni. A cél, hogy megszerezzük az ellenfél zászlóját, amit természetesen keményen őriznek a bázisuk mélyén, és utána elve kell visszajutnunk vele a saját bázisunkra. Az a csapat nyer, amelyiknek több zászlót sikerül megszerezni egy adott idő alatt, vagy lehet megadott ponthatár elérésé-

ig is játszani. Ha mégis lelőnének, egy csapattársunk még mindig felveheti az eljuttatott zászlót és viheti tovább. Amennyiben egy ellenfél érinti meg először az elhullajtott zászlót, az visszakerül az ő bázisára, és minden kezdődhet előlről. A Quake-ben négy (!) ilyen pálya van, az Unreal-ben valamivel több, összesen kilenc. A Q3A ezzel ki is merítette játékmódjait, amiből mindenki láthatja, hogy édes kevés.

Az UT azonban még tartalmaz meglepetéseket. Elsőnek megemlíteném az Assault módot mellyel egy teljesen új és talán a legérdekesebb játékmód tulajdonosai



lettünk. A lényege, hogy a két csapatot alkotó játékosok közül az egyik védi az éppen aktuális objektumot, a másik pedig igyekszik azt megszerezni, elpusztítani. A pályák között találunk olyat, mely egy száguldó vonaton játszódik. Az egyik csapat védi a mozgonyt a másik feladata a vonat megállításása. De van olyan, melyben el kell foglalni egy bázist vagy a tengeralatti bázis számítógépeit kell működésképtelenné tenni, de akár részt vehetünk egy partraszállásban is. És a legérdekesebb az egészben az, hogy a dolog két fordulás. Az elsőben az egyik csapat véd, és ha megadott időn belül sikerrel jár, akkor következik a második menet, amelyben az előbbi támadó csapat véd, míg a másiknak annyi ideje van elvégezni a küldetést, mint amennyi idő alatt a másik megcsinálta. Ha sikerül, ők nyernek, hisz rövidebb idő alatt teljesítették a feladatot, ha nem, elbukták. Összesen 7 ilyen típusú pályán tehetjük próbára magunkat.

A következő mód a Domination, mely szintén teljesen új, még egy játékban sem szerepelt. A cél, hogy a pályán elhelyezett objektumok minél hosszabb ideig legyenek a „birtokunkban”. Minden pályán három ilyen objektumot találhatunk, melyek a játék elején szürkén világítanak. Viszont amint valamelyik csapat bármely tagja átmegegy rajta, felveszi



capture the flag található meg benne. A Deathmatch ma már mindegyik FPS-ben megtalálható, teljesen alappillének számít.

Két dologunk van. Az egyik az életben maradás, a másik, hogy minden élőlényt, aki megmozdul végezzük ki. Ebben a módban alkothatunk csapatokat, lehetünk kékek vagy pirosak. Itt annyiban módosul az öldöklés fogalma, hogy saját csapattársainkra nem muszáj löni. Persze a kezdő játékosok, vagy akár az igazán fanatikusok ezt figyelmen kívül hagyva növelik saját élvezetüket. A Q3A-ban 26 ilyen gamemaster@idg.hu





akció

Játékbe mutató



annak színét, és onnantól kezdve bizonyos időnként az adott csapat kap egy pontot. Ezt persze az ellenfél is azonnal látja a kijelzőjén, és rohan oda, hogy átállítsa a saját színére, hogy ő kapja érte a pontokat. Az idő múlásával egyre több pontot lehet kapni. Tíz különféle pályából válogathatunk a csata előtt.

Találhatunk még egy új. Last Man Standing módját is. Itt az győz, aki legtovább életben tud maradni. Ha a frag limitet beállítjuk 5-re, akkor nyerünk, ha az ellenfeleink előbb halnak meg ötször, mint mi. Tehát mindenkinek ennyi élete van. Ahogy megjelenünk a pályán, rögtön megkapunk minden fegyvert, kivéve a megváltót (redeemer) és a láncfűrész. Nem vehetünk fel se töltényt, se powerup-ot. Ezáltal kissé nehezedik a dolog függetlenül attól, hogy nálunk vannak a fegyverek, hisz ha az első delikvensre elhasználjuk a lőszerkészletünk felét, meglehetősen szorult helyzetbe kerülhetünk. Az összes deathmatch pálya rendelkezésünkre áll ebben a módban.

Ezzel még mindig nincs vége az UT-ben játszható módoknak. Az InstaGib Deathmatch-et is meg kell említenünk, melyben egyetlen, a Railgun-hoz hasonló fegyverünk van, a Shock Rifle. Semmilyen más fegyver nincs a pályán. Ezzel ha az ellenséget bárhol találjuk el, azonnal meghal akármennyi ereje van. Ez akár a Q3A-ra nézve is hasznos lehet, mivel megtanulhatunk célozni a Shock Rifle-el és a Railgun-al egyaránt.

A pályák

Ismét egy igen kényes ponthoz értünk. Eddig sokak szerint a Quake I pályái voltak minden

idők legjobbjai. A Sin megpróbálta ezt felülmúlni, azonban azok csupán egyjátékos üzemmódban voltak megfelelőek, multiplayerre nem annyira. Jelenlegi versenyzőink közül az UT pályák sokkal szebben vannak kidolgozva, leszámítva a Q3A-ban megjelenő görbe, valamint animálódó felületeket. Ez utóbbiak leginkább a gif animációkra hasonlítanak. Ezzel sajnos az UT nem kecsesget.

Ha közelítünk a falhoz mindkét játékban fokozatosan lecserélődnek a textúrák, és egyre részletesebbek lesznek. Az UT második CD-jén vannak extra felületek, hogy még szebbé tehesük a játékot, ezeket azonban csak akkor tudjuk alkalmazni, ha S3 Savage 4-es videokártyánk van. Ugyanis az újabb S3-as kártyák különleges textúra-tömörítési technológiájának (S3TC) segítségével, a többi kártyához képest sokkal eleesebb képet, és kidolgozottabb mintákat kapunk. Persze csak ezért nem érdemes külön ilyen kártyát venni, de ha valakinek már van, mindenképpen érdemes kipróbálni.

Az UT pályáin több a vizuális effekt, viszont a Q3A pályák sokkal gyakorlatiasabbak. Az UT megpróbál gigantikus méreteivel elkápráztatni, azonban ez nem mindig jó. Hiszen míg el lehet lövöldözgetni egy háztetőről a távcsöves puskával, nem túl jó, ha ugyanerről a háztetőről akár 5-10 másodpercig is el tud repülni egy rakéta mielőtt célba érne. Ennyi idő még a legügyetlenebb játékosnak is elég, hogy el tudjon menekülni. Persze nem az összes pálya ilyen, de elég sok. A Q3A-ban kifejezetten rossz, ha túl nagy a terep. Ilyennek lehetne mondani a dm17-et, ha nem volna railgun. Azonban van ezzel tökéletes megvalósítást nyer a pusztítás fogalma.

A Quake-ben a lifteket teljes mértékben leselejtezték, helyettük vannak az ugródeszkának is becézhető kilövő felületek, melyek kilönek minket valamilyen irányba. Mivel a röppálya mindig ugyanaz, viszonylag könnyen célba lehet venni az ellenfelet a levegőben, és néhány jól irányzott lövéssel megigazíthatjuk az ellen fogsorát. Ugyanez a technika legnagyobb hátránya is: mikor mi ugunk

mások is könnyen eljátszhatják velünk ugyanezt. Néhány hasonló ugródeszkát egyébként az UT-ben is találhatunk, de itt azért maradtak hagyományos liftek is.

A fegyverek

A fegyverek is igen fontos részét képezik az FPS-eknek, hisz ezek megfelelő kiegyensúlyozása elsőrendű fontosságú a jó multiplayer partikhoz. A Q3A-ban mint azt eddig megszokhattuk a legáltalánosabb fegyver a rakétavető, és szinte minden pályán ezzel a leghatásosabb a küzdelem. A többi fegyverrel is el lehet szórakozni, de igazán nagy segítséget nem nyújtanak a harcok során. Az id meghagyta a búvós kilences számát, hiszen most is ennyi fegyverünk van. Ezek sorrendben:



Gauntlet

Egy elsőre ártatlannak tűnő eszköz, mely mindig nálunk van, de csak akkor érdemes használni, ha a többi fegyverből már kifogyott a töltény. Csak és kizárólag közelharcban használható, ott viszont remekül (csak oda is kell érni az ellenfélhez, ami már nem olyan egyszerű).



Machine Gun

A Gauntlethez hasonlóan ezt is rögtön megkapjuk, nem kell külön felvenni. Ezzel kezdhethetjük a harcot, de mivel elég gyenge a tüzeje, csak nagyon leamortizálódott ellenfeleket tudunk vele jobblétre szenderíteni. Amint tudunk, szerezzünk egy jobb fegyvert és próbálkozzunk azzal.



Shotgun

A már jól ismert és kitűnően bevált duplacsővű barátságunk ismét jelen van, hogy megdobogtasson és kioltson jó néhány szívet. Az eddigiekhez képest sokkal erősebb lett. Sokszor egy rakétavető ellenféllel is megéri hadakozni, mivel a nem páncélozott ellenfeleket egy lövéssel leteríthetjük, ha kellően közelről lövünk rá.

Grenade Launcher

Ismét egy régi ismerős, a gránátlövő. Használatát kifejezetten csak a profioknak ajánlom.

www.gamestar.hu



Akkor érdemes alkalmazni, ha mandinerből akarunk kilőni valakit, Akkor is hatásos, ha behajigálunk néhányat a tömegbe biztonságos távolságból. Sebzése igen nagy, gyorsan képes eltüntetni a nehezen megszerzett páncélzatot, de mivel lassan robban, bőven van idő elpucolni, és csak a figyelmetlenek maradnak a közelében.



Rocket Launcher
A mára már klasszikusnak számító fegyver, ami nélkül nem

is létezhet FPS. Talán ez az, amit mindenki leginkább a magáénak tekint, valószínűleg azért, mert ezzel a legkönnyebb játszani, hisz nem kell feltétlenül eltalálnunk a másikat, elég ha mellé robban a falon a lövedék. Szinte minden pályán találunk egyet.



Lightning Gun
A Quake első részének pillanatait idézi a „vilámlövő”.

Csak akkor hatásos, ha folyamatosan a célponton tartjuk. Nem robban, mint a rakéta vagy a gránát, és nem hord szét, mint a shotgun. Pontos célzást, finom kézmozdulatokat igényel a kezelése.



Railgun
A Quake második részének nagy

port kavarró fegyvere sem hiányozhat az arzenálból. Azóta csupán a kinézete változott meg, sebzése a régi. Azonnali halált okoz egy pontosabb találat. A legprecízebb kézmozdulatokat igénylő fegyver, melynek nagy hasznát vehetjük távoli célpontok kilövésére. E fegyver nagy „hátránya”, hogy általában egyszer kell az ellenfelet eltalálni, és ha esetleg nem szakadt volna atomjaira, akkor (egy dírpálya esetében) kiesik a pályáról. Igen kellemetlen, ha 200-as erővel, az összes pajzs felvértözve nézzük meg alulról a lebegő platformot.

Plasma Gun
Az egyik legfuturisztikusabb eszközünk, mely
gamestar@idg.hu



igen sebes tűzgyorsaságával hamar képes kárt okozni. Inkább közelharcra alkalmas, de vész esetén a távolba is lőhetünk vele, mert szét nem hord, csak nagyon jól kell vele célozni.



BFG
A legtotálisabb pusztítógép már a Quake második részében is hatalmasat aratott, itt azonban nem csak egy töltényt lőhetünk vele. A leggyorsabb sorozatra képes a fegyverek között, a lövedék nem olyan lassan mozog, viszont nem is osztogat villámokat magából. Egy maximális erősségű ember, teljes páncélzattal sem bír ki négyenél több találatot. Persze ha valaki felveszi a quad-ot, akkor ez a szám kettőre csökken. Sajnos egyelőre nem túl sok pályán lélhető fel, de ahol van ott hatalmas lesz a vérengzés.

Ezzel le is zárult a Q3A fegyverzet. Ami nagyon hiányzik, bár eddig sem volt Quake-ban az a második lövémód és az, hogy megvizsgálja a program, hol találjuk el az ellenfelet. Az UT-ben a fejlődés azonnali halált okoz, ha lábra vagy mellre lövünk csupán kisebb sérüléseket tudunk okozni persze megfelelő páncéls védelemmel. A második lövémóddal virtuálisan megduplázódik a fegyverek száma, melyekből összesen tizenkettővel találkozhatunk az UT-ben.



Impact Hammer
Közelharca a leginkább alkalmas fegyve-

rünk a légkalapács. Elsődleges lövésnél, ha nyomva tartjuk a ravaszt, egyre nagyobb lesz a kibocsátott levegő ereje. Elég ideig nyomva tartva akár ugorhatunk is vele egy jó nagyot. A másodlagos lövés kis erőt ad át, nem érdemes használni.



Chainsaw
A régi szép idők visszatérnek. Láncfűrész mániausként is küzdhetünk. A gond az, hogy nem igazán lehet eleget ideig közel maradni az ellenfélhez. Elsődleges lövésnél a ravaszt nyomva tartva

a lánc folyamatosan forog. Közel menve az ellenfélhez igen hatásos sérüléseket okozhatunk. Másodlagos lövésnél az ellenfél közelébe érve nemcsak elpusztítja, de még a fejét is levágja. Ez inkább csak látványosnak mondható, mint hatásosnak, hiszen mint mondtam nem olyan egyszerű megközelíteni valakit. A fegyver csak közelharcban használatos.



Enforcer
Egy egyszerű pisztoly melyből egyszerre akár kettőt is birtokolhatunk. Ilyenkor a fegyver

a Double Enforcers névre hallgat. Elsődleges lövése pontos, de lassú tüzelést tesz lehetővé. A másodlagos lövésnél gengszter stílusban, 90 fokkal elfordítva tartjuk a fegyvert. Kétszer annyit ló ugyanannyi idő alatt, mint az elsődleges lövésnél, azonban sokkal pontatlanabban.



GES Bio Rifle
Elsődleges lövés: kis mennyiségű instabil anyagot ló ki. Gyorsan újratölt, ezáltal

sebes sorozat lövés hozható létre. Másodlagos lövés: ha nyomva tartjuk a ravaszt a fegyver egy nagyobb adag „anyagot” gyűjt össze. Ezt kilöve, több részre bomlik, és minden egyes rész robban egyet. Nagy tömegben igen kellemetlen lehet. A lövedék minden felületen megtapad. Plafonon, padlón, falakon, illetve bárhol, nem kis meglepetést okozza ezzel a gyanútlan ellenfélnek. Azonban igen könnyen kiszűrhető mivel szép zöld fényt áraszt, mintha radioaktív lenne.



Shock Rifle
Talán a Q3A-ból már ismert Railgun utóda.

Hasonló pusztításra képes és szintén pontos találatot eredményez. Elsődleges lövése azonnali találatot jelent mely gyorsan újratölt. Általában elegendő két-három lövés a biztos halálhoz. A másodlagos lövése egy lassú mozgású plazma golyót ló ki. Ha el tudjuk találni a másodlagos töltényt az elsődlegessel egy robbanást láthatunk, mely nagy hatósugarú pusztítást végez. Nem csak közel-



akció

Játékbeutató

harcban alkalmas. Érdekes egyszerre használni a kétféle módot.



Pulse Gun

Ismét a Q3A-ban megtalálható Lightning-el mutatható fel párhuzam. A második lövés módban a lényeg a célkeresztet az ellenfélén tartani, mely gyors pusztuláshoz segíti a nemkívánatos személyeket. Elsődleges lövésnél kis méretű plazma golyókat lő ki nagy sebességgel. Közlekre és messzire is igen hatásos.



Ripper

Elsődleges lövés: Elés, közepes sebességű títán-lemezeket lő, melyek visszapatnának a felületekről, így az ellenfelet mandínerből is eltávolíthatjuk. Kicsit hasonlít a Quake-es gránátvetőhöz, mivel azzal is lehet mandínerből célozni. Érdekes vele az ellenfél nyakát lőni. Másodlagos lövés: Hasonló pengéket lő, ezek azonban nem pattannak le semmiről, hanem az első szilárd testhez érve felrobbannak.



Minigun

Elsődleges lövés: Egyszerre négy töltény távozik a fegyverből, viszonylag gyors sebességgel. Ekkor igen pontos találatot eredményez. Másodlagos lövésnél gyorsabban és ezáltal pontatlanabban lő. Hasonlóan félrehord, mint az enforcer a második lövésnél. Epp ezért a másodlagos lövés közelharcra alkalmasabb, ilyenkor azonban nagyon hamar kifogy a tár.



Flak Cannon

Az egyik legjobb fegyver. Több tulajdonsága is tetszetős. Elsődleges lövésnél apró izzó fémhulladékokat lő. Vigyázni kell, mert a hulladék a falról visszapatn, így magunkat is megsérthetjük, de ezzel is alkalmazhatjuk a mandínerből lövést. Közlekre és távolra egyaránt érdemes használni. Másodlagos lövés: Egy

gránátot dob el, mely bármilyen szilárd felülethez érve felrobban, nem pattan vissza semmiről.



Rocket Launcher

Mint már említettem nem létezik FPS rakétavető nélkül. Ez nem lehet máshogy az UT-ben sem. Elsődleges lövés: Igen erőteljes rakétákat lő. A ravaszt sokáig nyomva tartva folyamatosan tölt, majd egyszerre több rakéta távozik a fegyverből. Ezt az opciót ugyan ki lehet kapcsolni, és ezáltal nem töltődik a fegyver csupán sorozatot lő. Másodlagos lövés: Gránátokat lő. Ugyanígy, mint az elsődleges fegyver ez is feltölthető, így nagyobb pusztítást idézve elő. A célkereszt három másodpercig az ellenfélén tartva megváltozik. Piros lesz és az ezután kilőtt rakéta célkövető lesz. Ezzel a fegyverrel sajnos nem lehet rocket jump-olni, illetve sokkal nehezebb, mint a Quake-ben.



Sniper Rifle

A mesterlövész puskát deathmatch játékmódban csak az igazán profik vagy a csaperek képesek használni, azonban egy nagyobb pályán capture the flag-ben könnyen megvédhetjük vele csapattársainkat. Elsődleges lövés: Egy erős töltényt lő, mely nagyon hamar öl. Másodlagos lövés: Fel tudjuk nagyítani a képet melynek segítségével a távoli ellenfelek kilövése egyszerűbbé válik. Ezzel a lövéssel elég sokáig kell célozni, így csak olyan helyeken alkalmazzuk, ahol minket nem igazán tudnak eltalálni. Ismét érdemes az ellenfél nyakát célozni...



Redeemer

A megváltó igen találó név egy olyan fegyvernek, melynek messze legnagyobb a pusztító ereje, és ami bizonyos körön belül képes elpusztítani bármennyi ellenfelet függetlenül attól, mennyire voltak feltankolva. Ismét kísérteties a hasonlat a Quake-es BFG-vel. Elsődleges lövés: Egy lassú mozgású rakétát lő ki, mely felrobbanása után hatalmas lökéshullámot eredményez, ami nem csak a közeli ellenfeleknek kellemetlen. Ha túl közel va-

gyunk a robbanás centrumához, mi is elpusztulhatunk. Másodlagos lövés: Irányíthatjuk a kilőtt rakétát, így bármilyen célpontot el lehet találni még akkor is, ha előtte nem vetjük pontosan célba. A rakétából belülről szemlélhetjük a dolgokat.

Található még az UT-ben egy érdekes eszköz, az ún. Translocator. Az elsődleges lövés gombbal elhelyezünk egy „vevőt” a terepen. Itt fogunk megjelenni, amint megnyomjuk a második lövés módot. Ezzel előcsalható a telefrag is sokak öröme.

Jétezhatóság és hangulat

Szerencsére mindkét programnak megvannak a maga kiváló tulajdonságai. Ezek a Q3A-ban többek között a megszokott egyszerű játékmenet, a szakadatlan küzdelem, valamint a grafikai újítások. Eddig az Unrealt sokan azért sem szerették, mert annyira színes, hogy alig lehet észrevenni az ellenfelet. Ez most már nem igaz (most már egyikben sem lehet...), sőt néha nem tudom melyik a pompázatosabb. Csak az nem veszi észre a célpontokat, aki nem akarja.





videó játékok

Játékbeutató

Tippek a Quake 3 Arena-hoz

Hogyan legyél QuakeStar!

Minden egymás elleni játék egyik leglényegesebb eleme, hogy minél nagyobb fps számot kell elérnünk. Természetesen emellett nem árt valamennyit megtartani az eredeti képminőségéből. Hiszen annyit dolgoztak szegény id-nél, ne tegyük teljesen tönkre a munkájukat...

A magas fps-számra törekvés elleni legfőbb érv, hogy az ember másodpercenkénti 24 képkockát már egybefüggő mozgásnak lát, sőt, még az USA-szabvány szerinti televíziók is megelégszenek 30-as képráfrissítési sebességgel. Tehát ennél nagyobb értékek kergetése csak sznobizmus.

Ez így is van. Az igazság az, hogy a frame/secundum csak egy körülbelüli mérési tényező, mert a cél nem ennek növelése, hanem az ingadozás csökkentése. Értem ezalatt, hogy a Quake első része a Pentium 200-as gépeken a demo2.dem teszten 40-es frame-értéket ért el, de ennek az adatnak az informatív jellege mellett semmi haszna nem volt, hiszen ha két-három ember egymást rakétázta egy szobában, akkor ez a szimpatikus érték egyből leesett 20-22-re. Tehát játékcélokra megfelelnie a 30 fps is, ha azt a számítógép stabilan nyújtja, mindig, minden körülmények között. Sajnos azonban ez csak álom, a monitorra kirakott képek száma erősen függ az éppen megjeleníteni kívánt poligonok számától és az effektek mennyiségétől, minőségétől. Éppen ezért, a magas átlagos framerate azért fontos, mert akkor reméli az ember, hogy harci helyzetekben sem esik a teljesítmény a minimálisan elvárható 30 alá.

A legfontosabb optimalizálási feladat (természetesen) a vektorok számának csökkentése. Ezért első dolgunk legyen, hogy a geometric detail low-ra állítsuk. Nem hiszem,

hogy egy railsata közben bárki is azt figyelné, hogy az árkdok íve mennyire közelít a tökéletes ellipszishoz. Ugyanezen okokból a Simple Item-et is érdemes bekapcsolni, mert a kidolgozott kis ládikák és fegyverek lassíthatnak, különösen egy többszereplős tragédia alkalmával, amikor már 2-3 elejtett fegyver fekszik a földön.

textúrának számít, ezért ha bekapcsoljuk (vertex helyett lightmap) az körülbelül annyit számít, mintha eggyel magasabb textúra-finomságot állítottunk volna be. Azt javasolom, inkább kapcsoljuk ki, már csak azért is, mert a vertex esetében sokkal világosabb a pálya, és így jobban látjuk ellenfeleinket.

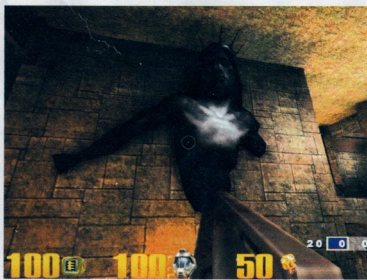
Természetesen a bitmap-ok nagyságát a felbontás is meghatározza, ezért nem kell erőltetni az 1600x1200-at. Bőven megfelel a 640x480 is, legfeljebb kicsit recések lesznek az átlós vonalak, de ez legyen a legnagyobb gond.

A mozgó fényeket a program nem bízza a 3D kártyákra, hanem azokat szoftveresen számolja, ezért azok kikapcsolása mindenképpen ajánlott, legalább 4-5 frame-et nyerünk vele. Arról nem is beszélve, hogy ilyen fényeket leginkább rakétázások (vagyis csata) alatt láthatunk, és olyankor senkinek sem kell, hogy pár szá-

gulduló rakéta szép sárga fénye életlent jelenítő ezredmásodperctől foszson meg minket. Azonban a minél nagyobb sebesség elérése nem egyenlő az igénytelenséggel. Például a felhők kikapcsolása szinte agyoncsappja a külszíni pályák hangulatát, ezért a High Quality Sky-t nyugodtan hagyjuk Yes-en.

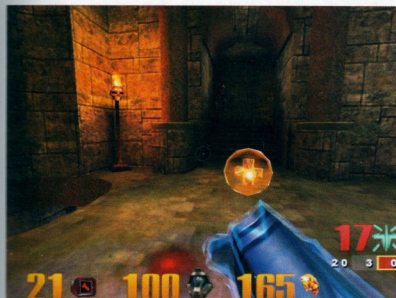
A fenti beállításokkal a lehető legkisebb sebességsökkenés mellett érhetünk el szép grafikai teljesítményt. Egy 8 megás Voodoo2-vel felszerelt Pentium II 266-os konfiguráció, miután mindent minimumra állítottam, 46,5 frame-et volt képes kiizzadni magából, míg a javasolt értékek mellett, meglepően jó (és a vertex light miatt játszható) kinézettel 44,1-et.

Azt hiszem, így majd mindenkinek sikerül megtalálnia a legoptimálisabb minőség/gyorsaság arányt.



A legszebb felbontást úgy érhetjük el, hogy lépésenként növeljük a textúra finomságát, és amikor jópár (5-6) fps-sel kisebb értéket mérünk, mint az előzőnél, akkor állítsuk vissza a korábbi állapotot. A világitás is





E „rövid” bevezető után nézzünk néhány játéktechnikai tippet.

A single player mód legkönnyebben teljesíthető pályái a free for all jellegűek, hiszen itt csak menni kell, mint a gép, és annak szurkolni, hogy több gyenge ellenféllel találkozzunk, mint a többiek. Azonban a face-to-face pályákon – ezek a tourney végződésűek – már szükségünk van némi stratégiára is, ha nyerni akarunk magasabb (Hurt me plenty feletti) fokozaton. Ezért hasznosnak gondoltam egy kis tippsokrot összegyűjteni ezekhez.

Tourney1

Bármikor a játék folyamán, ha megjelenünk, akkor első dolgunk legyen a rakétás szoba meglátogatása. Ezután ezt a helyet el is felejthetjük, ugyanis a pálya legfontosabb része az, ahol a regeneráló és a quad megjelenik. Ezért ezt vedjük be mindenképpen. Az innen kivezető kis folyosókon mindig találunk elég csomagot, úgyhogy nem fogunk töltényhiányban szenvedni. Ha nagyon ráérünk, kimehetünk időnként a páncélért (például közvetlenül a powerup felvétele után), de nem nagyon kell erőltetni.

Tourney2

A legfontosabb: kerüljük a nyílt térségeket. Ellenfelünk a shaft használatával könnyen leszedhet, ráadásul annyi bejárat van mindkét terembe, hogy elég könnyű hátba támadni minket. A nagyteremben mindig fal mellett, a lehető legnagyobb térséget szemmel tartva haladjunk, ezenkívül kerüljük a teleport alatti nagydobbantó használatát. Ez utóbbi azért fontos, mert repülés közben nagyon kiszámítható röppályán haladunk, és könnyen eltalálhatnak, arról nem is beszélve, hogy ilyen

gamestar@idg.hu

esetekben nem a tervezett helyre érkezünk le.

Így inkább a folyosókat részesítsük előnyben, illetve a shaft termét. Ugyan itt is három bejárat van, de nagyon sok táp (a fegyver, a páncél és mellette az élet, meg még a két lenyíló folyosó elején az életerők).

Tourney3

Ezen a pályán a rail és a plazma a legjobb fegyver. Figyeljük ellenfelünk mozgását (ami elég nehéz, mivel egy piros pályán piros elenséget kapunk), és próbáljunk meg mindig a vele ellentétes oldalon maradni. A fragszerzésre a legjobb pillanat az, amikor megy át a hidon, ilyenkor zoomoljunk rá, és szedjük le rail-el, vagy sorozzuk meg plazma-val – természetesen ez utóbbival gondosan elé célozva. Ha egy mód van rá, akkor mi soha ne bandukoljunk végig a platókon, ilyenkor nagyon sebezhetőek vagyunk. Szerencsére a távolságok nem nagyok, így kényelmesen átugráhatunk egyik hídról a másikra.

Tourney4

Sajnos ellenfelünk neve (AnArKi) jól jellemzi magát a pályát is. Itt szinte lehetetlen jó stratégiát kidolgozni, annyira kiegyenlített a terület. Ha közel vagyunk a jó fegyverekhez, akkor az életerő van messze, és fordítva, az egyetlen használható páncél pedig mindentől távol van. Ráadásul a rengeteg platform miatt nem használhatjuk jól távolsági fegyvereinket sem, mert valami mindig belóg a képbe (ez különösen a távcsöves railnél zavaró). Ráadásul, ha valaki rosszul áll egészséggileg, akkor könnyen meglághat úgy, hogy lejjebb esik egy szintet, vagy

használ egy dobantót. Az azért biztos, hogy az örök szabály (legyünk mindig feljebb, mint ellenfelünk) itt is érvényes.

Tourney5

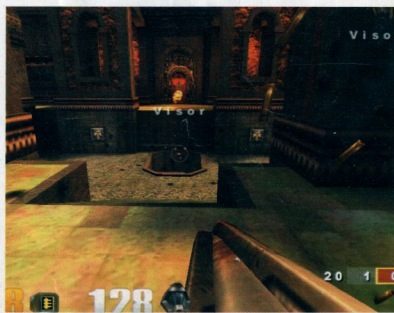
Ez a pálya nagyon átlátható. Lenne, köd nélkül. De minket a légköri viszonyok ne zavarjanak, használjuk ki az árkádokat, és tövöldözzünk buzgón a fél pályán keresztül, hátha belefut ellenfelünk. Mivel fallal elválasztott folyosóknak mindig két kijárata van, amik a középső boltíves részről szemmel kísérhetőek, ezért ha egy ilyen mögé menekül ellenfelünk, vegyük tűz alá a lehetséges felbukkanási pontokat, egy idő után biztosan meglesz a jutalmunk.

Tourney6

Elvileg a legnehezebb pálya kellene, hogy legyen, de ha egy előnyünket kihasználjuk, akkor nagyon könnyen nyerni tudunk. Ugyanis mi képesek vagyunk zoomolni, Xaero viszont nem. Így nem kell mást tennünk, mint a két platform közül mindig a vele ellentétesen lenni, és buzgón rail-ezgetni a túlsó oldalra. Mozognunk sem kell közben, úgysem talál el. Az is elég, ha nem is használjuk az egeret, csak megvárjuk, míg belesétál a célkeresztbe, és bummm... Ha megpróbálna átjönni, akkor a levegőben löjük szét, ez még könnyebb, mivel jobbra-balra ugrás közben nem tud mozogni, ráadásul közeledés közben nagyobb is lesz a figura. Nagyon könnyen nyerhetünk, csak arra kell vigyázni, hogy ha felvenné a BFG-t, akkor meneküljünk, mint a nyulak.

Ennyi volt a mese mára, sok szerencsét...

ender





sport

Játékbemutató

NHL Championship 2000

Nagy lövés a kékvonalról

A GameStar olvasói már tapasztalhatták szenzációs karrieremet a Boston Bruins színeiben. Kinek tetszett, kinek kevésbé. Így most úgy döntöttem, korsolya helyett GamePad-et húzok, és inkább tesztelem a Fox Sports Interactive újdonságát.

Pedig olyan jó lett volna ismét a jégem suhanni, kiosztani egy-két bodicseket, majd megküldeni a pakkot ezerral, hátha a kapus lepkes kesztyűje nem éri el, és a bekk sem dőngöl bele a jégbe. De mit tegyünk? Változnak az idők...

Hol is tartottam? Szóval gamepad a kézben, a játékot betöltöm és nyomolok. Elsőre tetszik: ahhoz képest meg főleg, hogy a FOX Sports új versenyző a jégközi arénában, ahol az EASports NHL sorozat dominanciája megkérdőjelezhetetlen évek óta. Talán, ha soha nem láttam volna előtte az Electronic Arts jégkijátékát is állíthatnám: "Hüdemilyen-látványoshokijáték!", így azonban maradjunk annyiban, hogy egész kellemes.

Mindig is fontos volt számomra egy sportjáték hangulata. Sportoló múltamnak köszönhetően magam is játszhattam mérkőzés több ezer ember előtt, tudom, hogy az a hangulat csodálatos, szinte doppingolja az embert. Az NHL Championship 2000 nem bukta el ezt a vizsgát, hiszen az arénák látványosak, a korsolya nyomai megmaradnak a jégben és a játékosok árnyékai is éltszerűek.

Maguk a játékosok távolról nézve igen meggyőzőek, jól és folyamatosan mozognak, jól definiáltak a mozdulatok (például a bottal akasztás, vagy egy jó kis fonák passz), közelebről nézve azonban, vagy a visszajátzásokon kiütözik, hogy bizony kissé szegletesek ezek a korongos arcok. És ha már az arckonál járunk. Bizony néhányszor az az érzésem támadt, hogy egy csomó klón-t vezetnek harcba az ellenfél klónjai ellen (bár lehet, hogy csak én vagyok túl igényes, hiszen a mezzámozás teljesen eltérő ☺).

Ami kellemesen meglepett, az Mr. Betonok mozdulatsora volt: a kapusok igen látványosan spárgáznak, illetve használják a botjukat, öröm nézni őket akkor is, ha épp védhetetlenek látszó lövésemet blokkolják. Azonban aki azt várja, hogy miután becsapta a kapust, a hálóba vágódó korong majd kipúposítja a hálót, az alapvetően téved. Sajnos ebben a játékban nem mozdul meg a háló, amikor gól esik. Kár érte.

A játékot követő kommentár (amit ugye nem hallhatnék, ha épp a Boston Bruins egyre kopó dicsőségét szaporitanám a jé-

gen) korrekt, végig hallgatható, a két narrátor kellemesen felelget egymásnak, egyedülként tán az a zavaró, hogy a harmadok végén mindig ugyanazzal a mondattal jönnek fel a statisztikák, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Egyébként sokszor gondolkodtam el már azon, vajon hogy hangozna egy ilyen játék Knézy Jenő kommentárjával. Jó estét, jó szurkolást...Huhhh, maradok angolnál.

Megfigyeltem a nézősereg morajlását is. Ha abból indulok ki, hogy buta, hamburgerzabáló amcsik ülnek a nézőtéren, akik nehéz felfogásúak, akkor azt mondom, ez a közönség nem jön tűzbe a meccstől. Aki már járt Dunaújvárosban hokimeccsen, annak ez a közönség kimondottan csalódást fog okozni.

Tán többen emlékeztek még kedves olvasóim, előző NHL-es kalandozásom „Légmelles” palánkrakelésére. Itt is vártam a hasonló élményt, a döbbenetes hangot, amelyben a csontjaim recsegését is szinte hallani. Nos, valami nagyon kommersz „putty-bumm” ki is jött a hangszórókból, miután a palánkra kente valakit, de Rajkin szavaival: „Válami van, de nem az igazi...”

Ennyi előkészítés után akkor irány az aréna! Természetesen leginkább azt figyeltem, milyen a gépi játék intelligenciája. Bátran állíthatom, hogy a FOX sem találta fel a spa-





nyolcviaszt, de azért nem olyan borzalmas a helyzet. Természetesen a számítógép által irányított csapat elég jól játszik, megpróbál-

nak ésszerűen támadni, és elég hamar rájönnek, hogy érdemes megtámadni engem, ha sokat tartogatom a korongot. Sajnos itt is igaz az ősi hokis bölcsesség: ha sokáig nem passzolsz, akkor fuccs a támadásnak. A korongtartás nem jó üzlet, a csapatom tagjai elég könnyen megzavarodnak, és

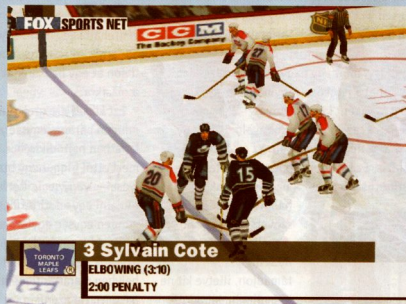
máris korcsolyázhatunk hátra védekezni. Örömmel láttam, hogy ha kiállítást jelez a bírós az ellenfélnél, akkor máris lekorcsolyázik a kapus és egy mezőnyjátékos lép a helyére addig, amíg a támadó csapatnál van a korong. Ez ideiglenesen emberelőny jelenthet (mielőtt jönne a valós emberelőny) De azért arra is rájöttem, hogy a kedves csapatársaim nem épp a hoki legjobb iskoláiban tanulták a játékot. Többször észrevettem ugyanis, hogy amikor nálam van a korong, a csapattársaim felém koriznak ahelyett, hogy megfelelő pozíciót harcolnak ki, vagy bekorcsolyáznak a kapu elé. Sajnos ez történik akkor is, amikor a kapusról kijön a korong egy lövés után. Amikor visszapaszolnám a pakkot, legalább ketten-hárman

gamestar@dg.hu

korcsolyáznak felém a csapatom tagjai közül ahelyett, hogy elfoglalnák a támadópozíciót. Talán a lövés előtt kellett volna a kapu környékén járniuk, hátha akkor kereshetünk volna valamit.

Sajnos sokszor előfordul, hogy nevéstégesnek tűnnek a szabálytalanságok következményei. Bután kalímpálva kerülnek el néha a srácok egy-egy jól sikerült bottal akasztás után.

Támadóink néha megőrülnek és szinte ok nélkül kipasszolják a korongot a támadó-har-



madból. Ilyenkor lehet megint visszakorcsolyázni, nehogy les legyen. Ez más passzokra is igaz: néha túlpasszolja magát a gép, és ezzel összeomlik az egész támadás.

Természetesen itt is lehet jókat bunyózni, azonban a fejlesztők erre a részre nem fektettek túl nagy hangsúlyt, hiszen a „rabbit punch” (lásd kézikönyv) gomb folyamatos csépelésével könnyen kiüthetjük ellenfelünket (hacsak nem Mike Tyson játszik a másik csapatban).

Eddig úgy néztem szelíden bár, de szidtam ezt a jó kis hoki-programot. Akkor most lássuk mik az igazi erősségei: a korong mozgása, fizikája nagyon reális, ajánlom mindenkinek próbálgassa a palánkrasszolás, vagy a korong kilövését a harmadból, nagyon

meggyőző. Ugyanígy igen tetszetős, hogy igazi hoki ismerettel „hokiszertű” támadásokat lehet vezetni: például ha erőből bekorcsolyázunk a támadó-harmadba és elviharunk a kapu mögé, esetleg a kapu közelébe mozdul valamelyik csatártársunk (hisz a korong felé mennek), így egy jól visszaadott pakkal máris kapura lehet löni. Ugyanez igaz akkor, ha a kék vonalról akarjuk bombázni az ellenfél kapuját valamelyik lövőgép hátdünnkel. A kipattanókra is érdemes odafigyelni, de gyorsan kell reagálni.

Természetesen itt is van majdnem biztos gólszerzési lehetőség, bár nem olyan könnyű előhozni és nem mindig sikerül. Elég biztosan lehet gólt löni olyankor, ha a bedobás után megszerzett korongot azonnal kapura bombázzuk. Érdemes próbálkozni vele.

Miben más ez a program, mint nagy ellenfele az NHL 2000? Legszembeötlőbb különbség tán az irányítás. Először nem könnyű megszokni, de egy kis gyakorlással elsajátítható. Ennek leginkább a hoki-inyencek örülnek majd, hiszen jóval több lövési és passzolás lehetőségek támad így, amely változatosabb játékelményt adhat, és amelyet nem csak elméletileg lehet kihasználni. Ami még érdekes lehet az nem más, mint a játék élvezete. Előfordult, hogy nagy hátrányból sikerült visszakapaszkodni, vagy esetleg az utolsó percekben sikerült elveszteni egy majdnem megnyert meccset. Ettől tán „realistikusabbnak” tűnik, mint legnagyobb versenytársa.

Bár nem kötöttem korcsolyát, de azért fogcsikorgatva küzdök, hogy én legyek az első. Jó kis játék ez, aki szeret számítógépével jégkorongozni, rakja csak fel a polcra szépen.

Dragon „Without Skates” György

NHL Championship 2000

Plus! Interactive
 Microsoft Media Service - Tel.: 223-2776

Minimum	Optimum
Processzor 166 MHz	Processzor 233 MHz
32 MB RAM	64 MB RAM, 2x4x CD-ROM
3D gyorsító	DVD leolvasó

Start -> Run Start

✓ multizétus
 ✓ változatos kontroll
 ✗ elnagyolt grafika

WIN BEST
 NHL 2000

Kivitelezés: jó

Rendezés: jó

Összetettség: jó

8



stratégia

Játékbeutató

Diplomacy

Alacsony szintű tárgyalások

A Diplomacy maga a megtestesült körökre osztott stratégia. Ez egy idehaza jobbra ismeretlen, de nagyon izgalmas társasjáték, amelyet most – állítólag 50. születésnapjára – a MicroProse dolgozott fel – mi tagadás, elég csapnivalóan.

Egy kezemen meg tudom számolni azokat, akik ismeretségi körömben hallottak már erről a játékról. Bevallom, korábban én sem láttam vagy ismertem, az pedig, hogy tudtam a létezéséről pusztán annak köszönhető, hogy jó pár évvel ezelőtt egy Tervhivatal című munkahelyen aktívan játszották, és véletlenül az apám is a játékosok között volt. Az ő segítségével próbáltam eligazodni a számítógépes feldolgozás rejtelmeiben is.

Mivel társasjáték és tartományok megszerzéséről szól, első ránézésre a Rizikóhoz lehetne hasonlítani, ám annál jóval összetettebb és bonyolultabb, továbbá itt elméletileg nem igazán játszik szerepet a szerencse (így do-

denki saját tartományain üldögél, amelyek között vannak stratégiailag fontos, ún. ellátó központok – ezeket körrel jelölik a térképen. Kezdetben minden hatalomnak három ilyen területe, ennek megfelelően három egysége van, kivéve az oroszokat, akiknek négy. Összesen 34 ilyen tartomány van, a játékot pedig az nyeri, aki elsőként foglal el 18-at.

A Diplomacyt körökre osztva játsszák, de nem úgy, mint egy hagyományos társasjátékban, ahol a játékosok egymás után következnek. Évenként két, egy tavaszi és egy őszi hadjárat (azaz forduló) bonyolódik le. Egy hadjárat négy fázisból áll: az első a tárgyalási fázis. Ez tulajdonképpen a játék lényege és legfontosabb része. A nagyhatalmak taktikai

háborúba kezdenek: szövetséget kötnek, megállapodnak bizonyos dolgokban (ki kit támadjon, illetve kit ne támadjon meg, adott terület legyen semleges, ki hova vonuljon egységeivel, ki mit halott, mit fog csinálni a másik stb.). Ezek a megállapodások abszolút nem kötelező érvényűek, a játékosra van bízva, betartja-e vagy sem. Nyilván egyedül a világgal szemben



elég nehéz nyerni, de hogy meddig játssza valaki a szövetséget, és mikor támadja hátra a másikat, egyéni ízlés és megfontolás kérdése. A következő fázis a lépés fázisa, azaz az egységek megkapják parancsaikat. Ez a gyakorlatban úgy történik, hogy leírják papírra, beadják a játékvezetőnek, aki a követ-

kező fázisban meglépi őket. Kétféle egység van: hadsereg és flotta. Az előbbi nyilván nem léphet vízzel borított területekre, míg az utóbbi csak ezeken, illetve vízparti területeken mozoghat. Négyfajta parancs adható ki, ezek közül a legegyszerűbb a helyben maradás, ilyenkor az egység ül a babérijain. A mozgás parancsával az adott egységet egy szomszédos tartományba léptethetjük. A támogatás azt jelenti, hogy az adott egységgel támogatjuk egy másik egység parancsának végrehajtását. Végül egy vagy több flottának adhatjuk a konvoj parancsot, azaz hogy szállítsan át egy hadsereget egyik szárazföldről a másikra.

Ezt követi a végrehajtási fázis, amelyben minden parancs egyszerre, ugyanabban a pillanatban hajtódik végre. Ez azért fontos, mert ettől függ, hogy bizonyos lépések szabályosak-e vagy sem, illetve, hogy sikerül-e elfoglalni egy adott területet. A Diplomáciában minden egység egyforma erőt képvisel, ezért például ha egy hadsereggel olyan területre akarunk bevonulni, ahol már áll egy másik, helyben maradás történik (a támadó visszapattan). Ha azonban ezt a hadsereget egy szomszédos egység támogatja a lépésben, úgy 2:1 arányban ő kerül ki győztesként az összecsapásból. Könnyen belátható hogy végtelen számú variáció és ezt követő konfliktus alakulhat ki, éppen ezért a negyedik fázis a konfliktusok elhárítása, amelyben többek között a megtámadott egységek visszavonulhatnak, ha van hova (ha nincs, elesnek). A tavaszi hadjárat ezzel véget is ér, az őszi végén azonban megtörténik a kiértékelés: minden hatalomnak annyi egysége lehet, ahány ellátó központja van, azaz aki újakat szerzett, új egységeket kap, aki elvesztett, annak le kell venni ugyanannyi katonai erőt is tábláról.

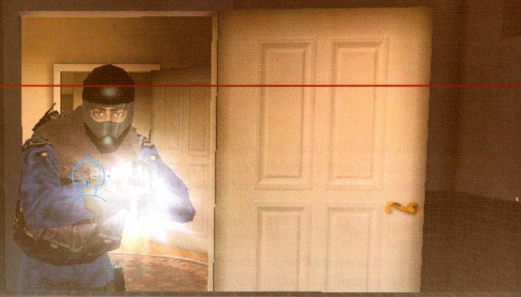
Ez tehát maga a társasjáték nagyon tömör kivonata, ennél azért sokkal összetettebb a dolog. Ami viszont a számítógépes megvalósítást illeti, nos meglehetősen elkeserítő.

www.gamestar.hu



akció

Játékbemutató



SWAT 3: Close Quarters Battle

Kékruhások akcióban

Nem panaszkodhatok mostanában: egyre több gyöngyszem jelenik meg a kommandós akciójátékok világában. A SWAT 3: Close Quarters Battle is egy közülük, sőt jelen pillanatban az egyik legjobb.

Valamikor a nyolcvanas évek tájékán, amikor a Sierra még híres volt a különböző „Quest”-es és Leisure Suit Larry-s kalandjátékairól, az előbbi sorozatba illeszkedően megjelent a Police Quest, amelyben Sonny Bonds nyomozó kalandjait és karrierjét kellett egyengetnünk. Azóta a Police Quest sok fejezetet megélt, többek közt egy teljes képernyős videókkal (FMV) tarkított kalandjátékot is, majd egy idő után áttértek a SWAT (Special Weapons And Tactics Team) elnevezésre. A SWAT eddig megjelent két része sokkal inkább volt stratégiai játék, mintsem akció, és be kell vallanom, nálam nem arattak osztat-

lan sikert, voltak akkoriban sokkal kezelhetőbb és látványosabb stratégiái is. Így amikor hallottam, hogy készül a SWAT 3, nem mondhatnám, hogy álmatlan éjszakáim voltak a megjelenési dátum messzesége miatt.

Aztán amikor a tavaszi E3-ról visszatértek ódákat zengtek egy bizonyos csapat-alapú akciójátékról, és emlékeimben kutatva a SWAT 3-mal azonosították, hirtelen elkezdtem odafigyelni a névre (és a megjelenési dátumra). És örömmel jelenthetem, megérkeztek a kék ruhás fiúk a Los Angeles-i rendőrség SWAT egységétől, és egyáltalán nem kellett csalódnom bennük.

Mivel nemrégiben megjelent Rainbow 6:

Rogue Spear is hasonló témát dolgoz föl, kézenfekvő volt, hogy a SWAT 3-at azzal hasonlítsam össze, már ahol és amennyiben lehetséges.

A SWAT 3 legnagyobb sajnálatomra csak egyetlen játékost hajlandó kiszolgálni, vagyis multiplayer módról ne is ál-

modjunk. A programban a LAPD (Los Angeles Police Department) SWAT egységének egyik szakaszparancsnoki tisztjét kell ellátnunk. Egy nyolc emberből álló gárda tartozik irányításunk alá, akik közül négyet vihetünk magunkkal minden egyes küldetésre – kettőt a piros csapatba, kettőt a kékbe. Ezekkel az emberekkel kell megvédenünk az USA második legnagyobb városát 2005-ben, az ENSZ Nukleáris Leszerelési Egyezményének konferenciái alatt. Természetesen a megbeszélésekre nem csak a világ vezető hatalmainak képviselői várhatóak, hanem azok az kevésbé szimpatikus egyedek is, akik nem támogatják az egyezmény aláírását, és ezen véleményüknek nem a tárgyalóasztal mellett óhajtának hangot adni.

A programban mindössze két játékmód áll rendelkezésünkre: vagy egymástól független küldetéseket hajtunk végre, vagy megpróbálkozunk egy tisztí karrierrel. Ez utóbbi esetben generálnunk kell magunknak egy karaktert, ami voltaképpen a nevének megadásából és egy temperamentum kiválasztásából áll. Ezek után már csak ki kell választanunk, hogy melyik csapatot óhajtjuk irányítani, és máris várhatjuk első „meghívónkat” egy küldetésre. Ott, mint már említettem, öt emberrel kell a megadott feladatokat elvégezni: két ember a kék csapatban, két ember a pirosban, plusz mi magunk, az irányító. Az egyes embereknek nem adhatunk parancsot, csak a pároknak, vagy esetleg egyszerre mind a négy emberünknek. Ha minden megadott feladatot elvégeztünk, máris mehetünk a következő küldetésre. Összesen 16 küldetést kell végrehajtanunk, melyeknek nem mind-





akció

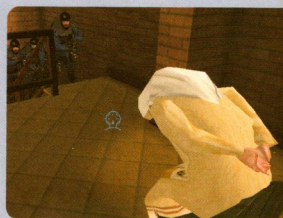
Játékbevezető

Ugyanúgy furcsának tűnt, bár lehet, hogy az életben is így van, hogy ahhoz, hogy vége legyen a küldetésnek, minden egyes terrorista és túszerára kell „mutatnunk”, és jelenést kell adnunk az állapotáról, minek hatására bejön a szállítócsapat és kiviszi őket. Ez idáig még rendben volna, sőt az is, hogy ha egy terrorista megadja magát, akkor meg kell bilincselni, és csak utána szállítható. De hogy miért kell ugyanezt tennünk a kiszabadított túsokkal is? Bár végül is, akár logikus is lehet: ki tudja melyik terrorista öltözött be az egyik tús ruhájába?

Nagyon tetszettek viszont a hangulati elemek. A különböző rádiózáskoról, az eligazításról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A túsul ejtett, majd általunk kiszabadított apa, csak a gyerekiért aggódik, folyton azt kérdegetti jól vannak-e, megtaláltuk-e már őket is, ugyanígy az ortodox pap is csak a pátriárka miatt nyugtalanodik. Ezek az apróságok feldobják a játékot, hisz így már nem tűnik annyira mesterkeltnek a világa. Vi-

szont, hogy mondják valami negatívumot is, legalább ennyit rontott a helyzeten a lelőtt emberek nyögései. Az hagyján, hogy folyamatosan csinálják, de mindig ugyanazt a másfél másodperces hangmintát használva, ami így egy idő után kezd kicsit idegesítővé válni.

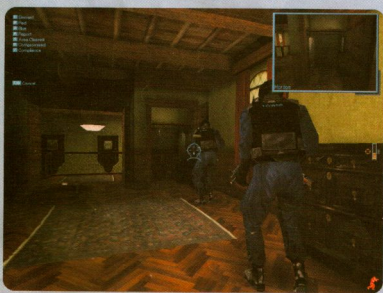
Az angolul kevésbé tudóknak nem fog annyira tetszeni, hogy rendkívül sok információ csak szóban hangzik el. Az eligazításkor ez még nem olyan nagy gond, mert ott minden le van írva részletesen, a parancsok csak ezt foglalja össze nekünk. De a küldetések közben is lényeges infókat kaphatunk rádión keresztül, amiket persze nem ír ki a gép. Ilyen például, mikor az utcán álló csoport figyelmeztet, hogy a gyanúsított most haladt el a második emeleti ablak előtt, a lefelé vezető lépcső felé tartva, vadászpuskával a kezében. Ezen infó nélkül is végig lehet csinálni a küldetést, de sokat egyszerűsít a dolgon, ha tudjuk, hol van, akit keresünk.



ilyesmit a SWAT-nál. Igaz van egy, a fegyvercsőre szerelt lámpánk, de ez csak rendkívül kis fénykörűt ad, a képernyő több mint 90%-a sötét marad (hangulata az van, de azért kicsit zavaró). Ráadásul a lámpa megoldása sem tökéletes. Ugyanis ha a fal előtt áll egy oszlop, és mi rávilágítunk az oszlopra, akkor, ha a fénykéve lelóg róla, megkérdezzük a falat mögöttem. De nem így történik. Ha balról jobbra fordulunk, akkor egy ideig a falon látjuk a fénykört, ahogy haladunk az oszlop felé a körből egyre inkább félkör lesz, de persze az oszlopon még semmi sem látszik, majd hirtelen az egész átugrik az oszlopra, és a falon nem lesz semmi. Kicsit illúziórömböl.

Mindent összevetve a SWAT 3 nagyon jó kommandós játék, a legnagyobb lelki nyugalommal fölülhet a Rogue Spear mellé a trónra. Hogy a szememben mégsem sikerült letaszítani onnan az RS-t, az a néhány hiányzó apróságnak köszönhető, mint például a többjátékos támogatás, vagy a megfelelő tájékoztatás, hogy miért is nem sikerült az adott küldetés. De a grafika, a mesterséges intelligencia és a hangulat mindenképpen az első sorba emelik a játékot.

Pelace



A Rogue Spearben az emberünk elhalálzásához bőven elég volt egyetlen golyó is, ha jó helyre lőtték, és a realitás tetszett benne a legjobban. A SWAT 3-ban ennyire már nem egyszerű a helyzet, két-három golyót mindenképpen kibírunk, de a túlélésre küldésünkhöz itt sem kell különösebben megerőltetniük magukat a terrorista bácsiknak, ami – legalábbis számomra – pozitívum.

A megjelenéssel összességében meg voltam elégedve.

A kommandósaink mozgásához igazi SWAT-tagok mozdulatait vették fel motion capture módszerrel, így azokkal természetesen nem volt gond. A grafika szép, megfelelően változatos (ebben fölveszi a versenyt a Rogue Spearrel), ámbar nekem kicsit világtáshiányosnak tűnt. Hiába kapcsolgattam föl a lámpákat, szinte semmi különbséget nem lehetett megfigyelni (az is érdekes, hogy a lámpakapcsolók miért csak az éjszakai küldetések-nél működnek). Sok helyen nagyon elkelt volna egy éjjelítő készülék, nem tudom elképzelni, hogy ne tudnának beszerezni

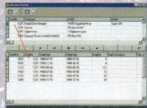
SWAT 3	
Nivali Interactive N-TEC Kft.	
kommandós akció	
Minimum	Optimális
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM	Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 3D támogatás
Szeret-nem szeret	Van más is!
<input checked="" type="checkbox"/> szuper MI <input checked="" type="checkbox"/> szép grafika <input checked="" type="checkbox"/> nagybetűs HANGULAT	<input type="checkbox"/> Rogue Spear <input type="checkbox"/> OS 9810 <input type="checkbox"/> Spec Ops 2 <input type="checkbox"/> OS 9901
Kiteltekés:	<input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő
Hangulat:	<input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő
Összetettség:	<input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő <input type="checkbox"/> kelendő



Star User rovat tartalom, 2000. február

Delphi - adatbázis-kezelés

Múlt számunk elméleti alapja után nekilátunk az adatbázis-kezelő komponensek mélyebb megismeréséhez. Először az adatelérési komponenseket vesszük ki, majd ezt követik az adat megjelenítési komponensek.

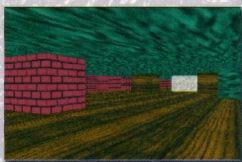


Adatbázisok

Adatbázisok cikksorozatunk a végéhez ért. Az elméleti alapok után a DBase és most a Java-beli adatbázis-kezelésről nyújtunk áttekintő jellegű ismertetést. Adatbázisokkal továbbra is foglalkozik más cikksorozatunk a Delphi, és majd az Internetes programozás rovatunk is.

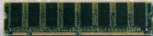
DEMO

Folytatjuk előző számunkban elkezdett ray casting eljárást, most textúrát feszítünk a falakra. A példaprogram - forráskóddal - megtalálható a CD-n! (Szerk.: új 3D-s játék kibontakozóban? ☺) A példaprogram magáért beszél.



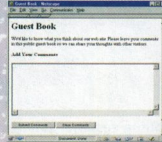
Memória vizsgálat

Voltatok már úgy, hogy nem tudtátok, mi a probléma a géppel? Lehet, hogy a memória a hibás? Nos cikkünk komplett memória vizsgáló programmal és annak forráskódjával szolgál.



Kommunikáció

A sorozat előző részében megismerkedtünk a CGI scriptek inicializációs és feldolgozó részeinek működésével. Most a harmadik, a kiíratást generáló blokk működését tekintjük át. Következő számunkban végre belekezdünk a Delphi CGI-komponenseinek tárgyalásába!



DVD Mánia

A legtöbb DVD-vel foglalkozó cikk technológiai oldalról közelíti meg a DVD témát. Ez érthető is, hiszen kis hazánkban egyelőre még csak kevesen foglalkoznak behatóbban, 'testközelből' a témával. Ez az íromány egy kicsit más, mint a többi: megpróbálom belülről láttatni a dolgokat, mindeközben azonban igyekszem 360 fokban körüljárni a DVD témát.



Video-digitalizálók tesztje

Manapság egyre több dolgot végezhetünk, már majd profi minőségben számítógépünkkel, így a video "szerkesztés" is kezd beférkőzni a PC berkeibe. Persze elsősorban az otthoni, illetve nem profi felhasználóknak szánjuk írásunkat. Így bemutatunk több video-digitalizáló kártyát, melyek jó része otthonra is megfizethető.

GAMELAND PC CD SHOP

gamelandcd@hotmail.com

Akción
CD-ROM-ok
2.490,-

Hálózatos játékok a Csili-ben!
 Csomagküldés a leggyorsabban, legmegbízhatóbban!
 A legnagyobb választék a **LEGJOBB ÁRAKON!**





Evolution és AKG termékek széles választéka!

DVD filmek a körüli üzletünkben: 4.990,-Ft-tól



Kérd ingyenes árlistánkat, tájékoztatónkat!

1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 20-944-1564
 Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
 Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18



kaland

Játékbemutató

EarthWorm Jim 3D

A nevem Bond, Jim Bond!

Miután Jim főszereplésével boldog részesei lehettünk már két játéknak, egy rajzfilmsorozatnak, amiben sajnos szegény kis hazánk nem részesülhetett (reméljük ez csak átmeneti állapot), most kedvenc gilisztánk visszatért, hogy újabb álmatlan éjszakákon keresztül szórakoztasson minket mulatságosabbnál mulatságosabb történeteivel.

Ősz van, alacsonyan szállnak a tehenek!

Már több éve, hogy legutoljára kalandozhattunk a Worms-okon kívüli egyetlen, mulattató szuper gilisztával. Akkoriban fergeteges sikert aratott egyedülálló kalandjaival, némileg a valóságtól elrugaszkodott módon.



Most, hogy megérkezett a soron következő harmadik epizód, megláthatjuk, mennyire sikerül az eddigi feddhetetlen sikersorozatot tovább fokozni!

Azt ugyan már megszokhattuk, hogy az EarthWorm Jim játékok történetel, cselekményszálai igencsak furcsán alakulnak, de ha lehet ezt fokozni, akkor a legújabb részben lett talán a legkacifántosabb, legbizarrabb. Aki már játszott az eddigi részekkel, tudja, hogy néha egy-egy tehenet nekünk kell elröptetni, vagy csupán megjelennek a pályán, de ki gondolta volna, hogy egy ártatlannak látszó, barátságos „kis” szarvasmarha fogja okozni a legnagyobb kalamajkát. A második rész befejezése után folytatódik a cselekmény, amikor Jim jót mulat, illetve mulatna az eddigi aratott sikereken. Ekkor ugyanis váratlanul ráesik a fejére egy hatalmas hűtőszekrény, majd kisértatva egy jól megter-

mett ténén is. Sajnálatos módon szegény kis gilisztánk sem bírhat ki mindent, rögtön elájul, agyrázkódást szenved, majd kómába esik. Saját elméje ejti csapdába, gondolatai teljesen összekuszálódnak, és ahhoz, hogy feje újra tökéletesen működhessen (nem mintha bárkikor is tökéletes lett volna ☺), a saját tudatában kell rendbe hozni a problémákat, amit természetesen a játékosnak kell elvégeznie.

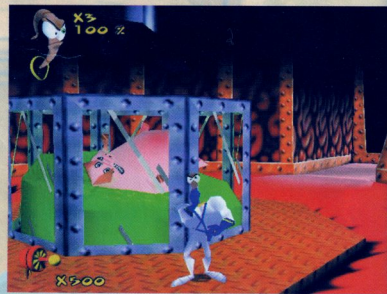
A játékmenet

A játék folyamán három nagyon fontos dolgnak van! Meg kell találnunk Jim elveszett üvegyöngyeit, meg kell szerezniük az elveszett arany tőgyeket, valamint el kell bánnunk a lehető legtöbb élőlényel. Az üvegyöngy és a tőgy együttesen alkotják hősünk intelligencia-hányadosát, ezért csak úgy tudunk továbbjutni, ha mindezekből megszerezzük az éppen szükséges mennyiséget. Ha ez sikerül, újabb és újabb ajtók nyílnak ki, hozzásegítve ezzel a játékost az idegbajhoz.

Egyes lények megbíznak majd minket „küldetésekkel”, amit persze egy szuperhős soha sem utasítana vissza. Ezek elvégzése során az elképzelhető legnagyobb ökörségeket kell elvégezniük, hogy megmentsük Jim-et saját magától (és persze megszerezzük a feladat sikeres elvégzése esetén kapott jutalmat). Már az első küldetés is azt mutatja – melyben

egy elkeveredett alsónadrágot kell felkutatnunk, majd gazdájának visszaadnunk –, hogy nincs, és persze nem is lesz, minden rendben hősünk fejében. Bár erre már az előző részekben is rájöhettünk, itt azonban a „felszínre is törnek” a gyermeked képzelgések. Hősünk emlékeinek köszönhetően természetesen megjelennek régi ellenségeink is. Többek között Psychrow a bérgyilkos varjúfajzat. Bob a hal és az örült majomfej-professzor. Azonban rengeteg új ellenféllel is számolnunk kell, akik között lesz néhány igencsak érdekes darab. Régi barátaink csupán bemelegítésül szolgálnak, kis gyakorlást jelentenek, mielőtt megküzdünk a legújabb lényekkel, a díszkó zombikkal, az örült fegyveres tehenekkel, a mániákus ninja nyulakkal, és még sorolni lehetne a közel nyolcvan féle ellenfelet.

A pályák sokkal összetettebbek, nehezebbek lettek, minden szellemi és fizikai tudásra szükségünk lesz, hogy végigmasírozhassunk rajtuk. Összesen harminc helyszínen kell bizonyítanunk rátermettségünket, melyek hat különféle „világra” vannak osztva. Ezek a memória, a boldogság, félelem, gyermekkor, hősieség, valamint a fantázia. Minden egyes világnak megvan a maga hangulata, és természetesen a külön bejáratú, gyermeket ellenfelei is. Példaképpen, összefutunk Fatty Roswell-el, egy „intergalaktikus” hamburgeressel is. Megjegyzem, ő a legalattomosabb ellenfelünk!





A már megszokott versenyek itt is megjelennek, mehetünk a "zseb rakétán", szörfözhetünk egy disznón és még sok minden más.

Van egy érdekes újítás, amit szerintem mindenki más véleményel fogad majd. A játék folyamán némely furcsa teremtménnyel beszélgetnünk kell, ugyanis csak így oldható meg a pályák közel kilencven százaléka! Sokszor megesik, hogy egy ellenfélnek látszó egyén mutatja meg a helyes utat, vagy nyitja ki nekünk a rejtett ajtót. Ezzel mintegy elvárják a játékostól, hogy valamilyen szinten mindenképpen tudnia kell angolul. Csakhogy ez a szint kissé magasra került. Szerintem egy olyan játékot, amit kisebbek is játszhatnak, nem kellene olyan szavakkal feltölteni, ami nincs benne egyetlen szótárban sem! Ezzel ugyan sikerült kicsit a kalandjátékok felé terelni a témát, de a sikerhez ez elég kevésnek is bizonyulhat.

A megvalósítás

Teljesen új engine-t kapott a program, melynek segítségével most már teljes háromdimenziós pompájában szemlélhetjük a környezetet, és ami benne van. Ez annyiban hátrány, hogy eddig minden tárgyat, amit meg

kellett szerezni, lehetett látni, itt azonban, a 3D miatt nagyon sokszor fordul elő, hogy egy doboz alatt, egy repedés mögött vannak ezek a dolgok. Megesik, hogy egy ilyen „rejtett” helyet nem találunk, és ezzel hosszú órákat veszítünk el, mert pont az lesz az, ami a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen. Az új motor a Voxel technológiát használja, garantálva ezzel a gyors, folyékony környezetet és a teljesen szabad mozgást. Továbbá a motor segítségével a szereplők arcai ráncosodhatnak, grimaszokat formálhatnak, vagy akár ránk mosolyoghatnak. Ezáltal sikerült a készítőknél egy sokkal rajzfilmszerűbb játékot létrehozni, mint azt eddig bármilyen hasonló stílusú programban láthattuk. Sajnos még mindig nagyon látszanak a poligonok. Persze ahhoz, hogy még az ilyen platform játékok is teljesen görbékből épüljenek fel, még kis időnek el kell telnie, mind a számítógép fejlődésében, mind a programozói tudásban, de az elkövetkező lehetséges rajzfilm adaptációknak mindenképpen az alapja lehet.

A hasonló stílusú programokban észrevehető hibák szintén jelen vannak. Többek között itt is sokat kerül a kamera takarásba! (Ezt valamiért nem nagyon akarják kijavítani.) Ugyan néha saját kezűleg is elforgathatjuk, de ezt igazán végezhetné automatikusan is.

A játékban elhangzó zenei bejatszások nem várt meglepetést okoztak. Minden világtípusnak megvan a maga hangulata, azonban még a félelem világában sem ijesztő, hanem inkább odaillően gyerekes érzésünk támad. Ez mindenhol így van, akár küldetést végzünk, akár sétá-

lunk, mindig vidám lelkiállapotot teremt. Volt már más játékban is jó a zene, de ennél jobbat ehhez a játékhoz szerintem nem lehetett volna készíteni.

Jim saját bejáratú hozzászólásai is megmaradtak, mindenki öröme. De sajnos az egyes párbeszédkeket nem hallhatjuk, csupán olvasni lehet őket. Ez ismét egy olyan dolog, ami apróság ugyan, de el kellett volna készíteni. A CD-n mindössze 86 MB adat, valamint 23 zeneszám van, azonban úgy gondolom, még ráfér volna néhány párbeszéd is.

A végkifejlet

Már 1998-ban az E3-on is volt egy működő verzió a programból, úgy volt, még 98 őszén meg fog jelenni. Hogy miért is kellett annyit várni? Senki nem tudja. Azonban hiába telt el több mint egy év azóta, sajnos úgy tűnik, még elég sokat kellett volna csiszolgatni, mielőtt megjelenik. Azonban jobb is, hogy nem vártak többet, hiszen a legutóbbi EarthWorm Jim óta már több év is eltelt, már igencsak el akart felejtődni az egyetlen egyedülálló csúszómászó szuperhős. De most végre ismét eljött közénk, hogy legújabb kalandjaival örvendeztesse meg eddigi és leendő rajongóit.

ZeroCool



gamestar@idg.hu

EarthWorm Jim 3D
Interplay **ráadások-Ogyesség!**

Minimum Pentium 233 MMX, 32 MB RAM	Optimum Pentium 3-266 Mhz, 64 MB RAM
Szeret-nem szeret ✓ új podnók ✓ jó zene ✗ 3D-s hibák ✗ szegényes képi világ	Van másik EarthWorm Jim 1.2 Rayman 2
Kivitelezés: [] jó	8
Hangulat: [] kiadós	
Összetettség: [] jó	



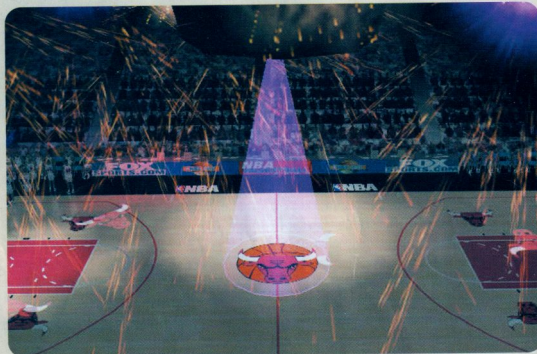
sport

Játékbemutató

NBA Basketball 2000

Zsákold szét az agyad

Nincs is annál jobb: kapok egy passzt a hárompontos vonalnál. Senki sincs rajtam, így megnézem a vonalat. Hátralépek egyet, és elengedem a dobást. Megalázott ellenfeleim pedig már csak a gyűrűbe behulló labdát látják...



Sokan mondják, ennél csak a zsákolás a nagyobb élmény. Az életemből úgy 15 évet töltöttem a kosárlabda-pályán de sajnos kis ember lévén nekem csak a három-pontos örmé jutott. Most pedig az az esély, hogy a FOX Sports kosárlabdáját görcső alá vegyem.

Mivel a hokinál sem húztam korcsolyát itt sem veszem fel a cipőmet és nem futok ki a parkettra Antoine Walker csapattársaként a Boston Celtics színeiben. Pedig oly szívesen megtenném (33-as mezben, mint Larry Bird anno).

Elég az álmodozásból, lássuk a játékot! A kosárlabda játékok piacán az NBA Live sorozat mellett most már a Microsoft NBA játéka, az Inside Drive is erős versenytárs, így a FOX-nak erős kompetenciával kellett szembenéznie. Nézzük először a hangulatot.

A csapatok arénái igen jól néznek ki, a logók a helyükön, a fények és az effektek

kellemesek, nem rossz, nem rossz. A közönség meggyőzően mozog és a scrollozó reklámtáblák is segítenek abban, hogy igazi NBA élményünk lehessen. Ehhez járul hozzá a meccs eleji bemutató lézershow. Nagyon menő!

Amiben tán versenytársait is megelőzi, az a hang. A két kommentátor nagyon profi, és az arénákban az akciót követő szpiker is nagyon kellemes, a közönség jól reagál, ezt még Körmenten és Székesfehérváron is elismernék. Azért azt ne felejtsük el, hogy egy CD-n elég kevés hang fér el, így egy idő után óhatatlanul repetitív lesz a kommentár, de ettől még nekem tetszett. A játék hangjai, a csikorgások, a palánkra puffanó labda zaja, illetve a gyűrűn csattanó dobás is nagyon realisztikus, ahogy kellemes a zeneti kíséret is. Tehát a körítés, a hangulat adott egy jó kosárlabdameccshez.

Sajnos azonban itt kezdődnek a gondok. Először is az animáció. A játék doboza azt





ígéri, hogy soha nem látott zsákolások, szerelések, dobások kápráztatnak majd el minket. Nos, ezek ott vannak, bár igazán semmi szenzációs nincs bennük. Azonban rengetegszer előfordul, hogy a játékosok bicebócná csapnak át egyik mozgásból a másikba, szinte előzmény nélkül. Magyarán, a center áll, aztán hirtelen már fut, természetesen a legkisebb átmenet nélkül. Ugyanez előfordulhat a labdafelhozókkal (mai néven hátvéd, de én még a régi iskolában nevelkedtem). Nagyon csúnya, amikor egy dobócselt akarunk végrehajtani. Sajnos ez nem túl meggyőző. Magyarul randa.

A program készítői megpróbálták arcokat varázsolni a kissé szegletes kosárlabdázókra.

képedve bámulták, ahogy Muggsyal már a 30. ziccert dobom mellettük. Semmi védekezés, semmi ketős emberfogás, csak vereség. Ez nagyon nincs jól így. Az egyedüli javasolható felhasználási területe a multiplayer játék és az is a lehető legtöbb résztvevővel. Sajnos ez a tulajdonsága teljesen megöli a játékot, butácska kis



Jónéhány játékost könnyen fel lehet ismereni, míg másokat nehezebben. Ez inkább a nagy NBA rajongóknak tűnik fel. Sajnos a testek kidolgozása sokkal rosszabbul sikerült, mint a versenytársaknál, a téglalozmátú Patrick Ewing elég nevezetű (Antoine Walker-ról nem is beszélve).

Akkor nézzük csak a játékot magát. Hopp! Itt lenni nagy gáznak (hogy magyarul fogalmazzak). A játék hogy is mondjam... hmmm... szóval semmi köze a kosárlabdához. Kis gyakorlással rájöhettünk, hogyan szalmozhatunk végig emberünkkel a bambán bámuló ellenfelek között, és minden támadásunkat látványos zsákolással fejezhetjük be. Ez minden, csak nem realisztikus! Ez igaz a legnehezebb fokozaton is, ami a történeti hűség kedvéért az All-Star nevet kapta. Nagyon vicces például Muggsy Bogues-sal végigverni az ellenfelet. Ő bár zsákolni nem tud, de ziccert dobni igen! Sosem felejttem el, amikor a San Antonio ikertornycok el-

gamestar@idg.hu

arcade-kosárlabdává degradálva azt.

Azért beszéljünk még az egyéb lehetőségekről. Már említettem, hogy a dobócsel mennyire rosszul lett megvalósítva. Ez olyannyira sikerült, hogy nem a dobás gomb rövid megnyomására jön elő (mint jobb helyeken), hanem saját gombja van. Emiatt még az ellenfél sem hiszi el, hogy most dobócsel volt, csak néz bambán: mit csinál

ez a pixelpasi?

Prakkerolni (alias dobásblokkolni) egész jól lehet, aránylag reális, azonban bármennyire is saját gombbal rendelkezik, labdát ellopni sosem sikerült (mindig személyi hiba lett belőle), ez pedig nem túl életszerű. Sajnos a passzok sem az igaziak, az ICON passzolás pedig használhatatlan. Ha lenyomva tartom a gombot a játékos alatt szavakkal leírva megjelennek a passz opciók. Borzalmas.

Szerencsénkre, ha nemcsak zsákolni akarunk, hanem úgy gondoljuk, esetleg valami kosárlabdaközeli élményt szeretnénk, akkor előre beállított taktikák alapján lehet támadni. Kellemes funkció, bizonyos gombokhoz megfelelő taktikát lehet rendelni (aztán ugyanis jön Muggsya a ziccerrel! Mókás, mi?).

Egy mérkőzés könnyen dobópárbajba mehet át. Igen érdekes, hogy pontózónos összehasonlón milyen kevés büntetődobás esik, ami nem jellemző az NBA-re. Egyébként is nevezetű az NBA-re. Egyébként is ne-

olyan játékkal is szinte lehetetlen bedobni egy büntetőt, akinek a statisztikái 80%-osak, vagy jobbak. Szintén zavaró a sok misztikus eladott labda valamint a hiba a játékban. Pozitívum viszont a visszajátszások rendszere. Igen látványos, jól kitalált történet.

Hadd engedtessek meg nekem tehát egy kis szubjektív véleményt. Hiába a jó hangulat, a zene, a kommentár (ami egyébként igen frusztráló lehet, amikor csapatunk akár a mi, akár a misztikus hibagenerátor miatt rosszul csinál valamit, hiszen a kommentátorok szídnak ám minket rendesen a maguk módján), a játék sajnos csak azoknak megfelelő, akik az arcade kosárlabdát és a zsákolásokat szeretik. Abból viszont rengeteg lesz ebben a programban, még büntetődobás helyett is. Szerencsére a gépi játékos nem tudja, hogy minden támadást érdemes zsákolással befejezni, így néha eldobja a labdát, és persze hibázik. Mi zsákolgassunk csak vidáman, minék is a három pontos, ha a csapatunk dobásátlaga 90% fölötti. Éljen a realisztikus játék!

Dragon "Walker" György

NBA Basketball 2000

Fox Interactive sports

Minimum	Optimum
Processzor 166 MHz, 32 MB RAM, 3D gyorsító	Processzor 233 MHz, 64 MB RAM, 3D gyorsító

Szeret - nem szeret | **Van másik**

✓ szép és hangulatos
✗ borzalmas gépi AI
✗ Teljesen unrealisztikus

NBA Live 2000
NBA Inside Drive

Értékelés: [5] közepes
Hangulat: [5] jó
Összetettség: [5] gyenge



kalend

Játékbejelentő

Planescape Torment

Holt hősök társasága

A hallhatatlanság átok, vagy áldás? A Planescape Torment főhőse egészen biztosan az előbbire szavazna. Mivel lelkét a túlvilág nem fogadja be, ezért halála után állandóan egy halottasház falai közt éled újra és nem emlékszik semmire. Kénytelen újra és újra útra kelni, hogy kinyomozza ki is ő valójában, és mit keres a Planescape sötét világában. Az Interplay legújabb szerepjátéka a Baldur's Gate engine-jét használja, de szakítva a Kardpart zöld erdőkkel és tarka mezőkkel fedett világával egy olyan univerzumban játszódik, ahol rothadó hullákkal teli katakombákban, egy elátkozott város falai közt kell bolyonganunk, és leghűségesebb társunk egy lebegő koponya lesz.

Az Interplay karrierje a számítógépes szerepjátékok terén korántsem nevezhető töretlennek: a híres Bard's Tale sorozat és a Wasteland után éveken keresztül nem sikerült igazán korszakalkotót készíteniük. A nagy visszavetést végül a kirobbanó sikert aratott 1997-es poszt-apokaliptikus témájú Fallout hozta számukra, amely többek között az év játéka címet is elnyerte. Egy évre rá, a Fallout 98-ban kiadott folytatása, a Fallout 2, ha nem is tartalmazott forradalmi újításokat, de éppúgy olyan jó volt, mint az előző rész.

A cég neve a szerepjátékok szerelmeseinek körében egy csapásra megint az előtérbe került – annál is inkább, mert hatalmas várakozás előzte meg a Forgotten Realms világában játszódó Baldur's Gate kiadását, ami áttörő sikert aratott. A BioWare csapatának alkotását sokan minden idők legjobb szerepjátékának nevezték és a hónapokon keresztül vezette az eladási top listákat.

A siker közepette szerencsére az Interplay sem ücsörgött a babérjain, hanem gőzerővel dolgozott a következő projektjén, a Planescape Tormenten. A játék jövője elég borús-nak tűnt: miközben éveken keresztül készítették, a fejlesztő gárda összetétele állandóan változott – ez általában biztos előjele annak, hogy a játék jó nagy bukás lesz, vagy éppen emiatt ki sem adják. Szerencsére ez az „átok” ezúttal nem jött be: a Torment szinte

minden tekintetben méltó „testvére” a Baldur's Gate-nek.

Dark fantasy, no cukor

Gondolom sokan kíváncsiak rá: mi is a Planescape? Ha a Fallout és a Baldur's Gate világait univerzumnak nevezzük, akkor a Planescape világa (a készítő kifejezésével élve) „multiverzum”. Ez azt jelenti, hogy olyan „létsíkokra” (különböző dimenziókra) tagolódnak, amelyek a központi város – Sigil körül forognak.

Sigil városa különleges szerepet tölt be: a szőben forgó létsíkokra a városban elrejtett misztikus kapukon keresztül kerülhetünk.

Ezek a kapuk portálok formájában jelennek meg – de csak akkor, ha nálunk van a megfelelő kulcs. Hogy dolgok még komplikáltabbak legyenek: ezek a kulcsok sem hétköznapiak – akár egy érzés vagy egy gondolat formájában is jelentkezhetnek.

Magát a várost sem nevezhetnénk a Sim City rajongók álmának: a nyomorúságos vityillók, sötét bűzös

kocsmák, mocskos katakombák, véres hullaházak és különféle futurisztikus épületek közt, az utcákon leginkább rothadó testű zombikkal, prostituáltakkal, banditákkal és egy furcsa szekta csuklyát viselő tagjaival, a homokemberekkel találkozhatunk. Sigil városát a rejtélyes „Fájdalom Hölgy” irányítja: ő mindennek és mindenkinek az ura, nem tanácsos tehát törvényeivel szembeszegülni, vagy nyílt utcán szidalmazni...

Ebből gondolom már kiderült, hogy a Planescape „multiverzum” jóval pesszimistább világképet fest le, mint más AD&D világok. Emellett sokkal komplikáltabb is: a Planescape-ben a hit, az érzések, babonák és





egyéb absztrakt fogalmak akár anyagi formában is jelentkehetnek és a szó szoros értelmében falakat dönthetünk le vagy emelhetünk velük, a segítségükkel ölhetünk vagy akár újraleszethetünk különféle lényeket stb.

Nevünk: senki

Akiket még nem riasztottam el a játéktól, azoknak még egy kis „lelki erőre” szükségük lesz, ugyanis a főszereplő karakter sem egy Avatar-szerű jólfésült fantasy-figura! Hősünk rettenetes sebekkel borított élőhalott, aki leginkább egy – még aránylag jó állapotban lévő – tagbaszakadt zombira hasonlít. Ráadásul, akik már azon gondolkoztak, milyen frappáns névvel látják el majd el kedvük szerint kialakított karakterüket (Übul a Nagy,

Killer Zotyó, Rettgett Béla stb.) azokat alaposan ki kell ábrándítanom:

nemhogy karakterünk tulajdonságán, külsején nem változtathatnak, de még a nevet sem adhatnak neki. Ez talán még elviselhető lenne, hősünk „neve” azonban egész egyszerűen – „Névtelen”. Nem tudom, aki már játszott a játékkal, hogy van vele, de nekem eleinte olyan érzésem támadt, mintha elfelejtettem volna karakteremnek nevet adni...

Hősünk számára sem ismeretlen ez az érzés, ugyanis nemcsak a nevére, hanem semmi egyébre sem emlékszik: amikor a játék introjában egy hideg hullaház kötéljében felébred, csak homályos emlékek kérik, de fogalma sincs, hogy került ide és kicsoda valójában.

(Ez a motívum a kalandjáték-rajongóknak talán ismerős lehet: legutóbb a Sanitarium című horror-adventure bekötött fejtű hőse küzdött hasonló traumával...)

A „Névtelen” emellett halhatatlan is: a Baldur's Gate-el ellentétben, ahol az általunk generált karakter kimúlásakor már tölthetjük is vissza az előző játékállást, itt valahányszor

végzetes sebet kapunk, hősünk elájul, majd a Halottasházban feléledve kőgyárról leszállva leporolja magát, és már kalandozhatunk is tovább...

Ez bizonyos szempontból pozitívum, de azért így is eléggé bosszantóvá válhat, amikor már nagyon messze járunk valahol – a legtöbbben szerintem ugyanígy visszatöltik majd az előző állást. Hősünk egyébként egyedül akkor hal csak meg „halálnak halálával”, ha teste atomjaira hullik, szénné ég, vagy valamilyen más módon semmisül meg.

A „Névtelen” külseje eleinte sajnos befolyással lesz a párbeszédre is: meglehetősen frusztráló módon a legtöbb járókelő úgy tekint ránk, mint valami leprásra. A „Takarodjál már el!” vagy „De büdös vagy!” megjegyzések mellett a legbarátságosabb kiszólás a „Hát te meg milyen sírből másztál ki?” ... Sajnos, jobban tesszük, ha (eleinte) tűrünk, és nem engedünk utat gyilkos indulatainknak...

Jó holt: holtig tanul...

A halhatatlanság más szempontból megkülönbözteti a „Névtelen” a hagyományos RPG karakterektől. Hősünk nem tanuló-fejlesztő a különféle újabb tulajdonságokat, hanem kalandjaink során „eszébe jutnak”. Annak ellenére, hogy amnéziás, „előző” életéből bizonyos események hatására felidézheti régi képességeit. A játék során ugyan is kiderül, hogy a „Névtelen” az előző „életeiben” a sok eltelt év alatt már szinte mindenféle foglalkozást űzött. A játék nyelvzetére lefordítva





Kaland

Játékbevezető

ez a tulajdonság sokkal élvezetesebbé teszi a Tormentet, a hagyományos szerepjátékokhoz képest, hiszen a tanult képességek terén sokkal rugalmasabb, mint más világok hősei: egyszerre tud mágustól, harcostól, vagy tolvajtól tanulni és nem kell leragadnia egyetlen kasztnál sem. A játék elején alacsony szintű harcosként kezdünk, de ha akarunk, hamarosan át tudunk „alakulni” tolvajjá, vagy mágussá. Ha később mégis vissza akarunk térni harcos múltunkhoz, akkor ezt szinté bármikor megtehetjük. Persze ha egy foglalkozásban akarunk igazán profik maradni, akkor érdemes kitanunk mellett.

A Fallout két részéhez hasonlóan szerencsére ezt a játékot is úgy készítették el, hogy a karakterek különféle módon viselkedhetnek a nehezebb szituációkban: az intelligensek „kidumálhatják” magukat, a mágikus beállítottságúak varázslatokat használhatnak, az erősebb karizmával rendelkezők a beszélgetőpartner szimpátiájára apellálhatnak, az erős „karizmák” pedig... nos ők „gyakhatnak” kedvükre. A Planescape e vonása nemcsak realisabba teszi az egész játékot, hanem tényleg érdemes lesz újrajátszani is: ha egyszer már végignyomtuk egy harcos karakterrel, akkor mágus irányultsággal is újra érdekes lesz belefogni.

Nagy a különbség a szintlépések terén is a hagyományos RPG-karakterekhez képest. A játék elején nem egy nyeretlen kezdőt, hanem egy hármas szintű harcost, egyes szintű mágust, és egyes szintű tolvajt tisztelhetünk magunkban. Mivel tapasztalati pontjaink ebből a három kategóriába oszlanak meg, ezért elég sokára lépünk szintet. A HP-nk („hit point”: a „sebezhetőség szám”) csak akkor növekszik, ha a legmagasabb szintű osztályt emeltük egyet: tehát ha már hármas szintű harcos, akkor hiába lép egyes szintű mágusról kettesre, HP-je nem fog változni.

A készítők a mágikus képességeket is bonyolították: hiába van már elég tapasztalatunk ahhoz, hogy ismerjünk egy varázslatot, csak akkor tudjuk előidézni, ha emlékszünk rá! A fegyverhasználat tanulása hasonlóan működik: csak akkor tudjuk fejleszteni, ha egy oktató megtanítja – hiába magas-szintű harcos. (Ez a részlet mellesleg némileg hasonlít egy másik élőhalott-RPG-re, a Revenantra.)



Szerencsére remek speciális tulajdonságokkal is rendelkezünk: hősünk kis csapatának bármelyik tagját fel tudja éleszteni (már, ha egyáltalán „élőkről” van szó...) így halhatatlanságát tulajdonképpen kiterjeszti az egész csapatra.

Azt hiszem, ebből már feltűnt: hősünknek zombi-barbár külseje mellett meglehetősen komplikált lelkivilága van...

Harc mindhalálig... vagy még azon is túl?

A Diablo-rajongók, és azok, akik imádták a jó nagy csatákat a Baldur's Gate-ben, meglehetősen csalódni fognak a Planescape küzdelmeiben. A legnagyobb problémájuk az lesz

vele, hogy egész egyszerűen kevés van belőle: ez a játék leginkább a karakterfejlődésre, a párbeszédre alapoz. Sokan emiatt egész egyszerű kalandjátéknak titulálnák: az igazság az, hogy a játék nagyjából fele-fele arányban



vegyíti az adventure és az RPG elemeket. Ha akarunk, ugyan harcolhatunk a játék során, de a legtöbb tapasztalati pontot mégis akkor kapjuk, ha ügyesen irányítjuk a rengeteg párbeszéd fonalát.

Ez azok számára élvezetes, akik imádják a nem-játékos karakterekkel lefolytatott bő lére eresztett párbeszédet, vagy a rejtett tárgyak, rettenetes titkok felkutatását. Ugyanakkor a Planescape Tormentből hiányoznak a Baldur's Gate jól koordinált gigász küzdelmei: a látszat ellenére valójában nem csak egy új univerzumot és történetet „eresztettek” rá a Baldur motorjára.

A csata stratégiai jellege is eltűnt a játék-ból: igazából felesleges lesz olyan gyakran megállítani a küzdelmet – itt nem kell majd azon gondolkoznunk, melyik harcost helyezem előre, és milyen fegyvert használjak. Egyedül a mágiahasználat, vagy valamilyen



speciális képesség végrehajtása során kell csak kimerevitenünk a játékot.

Sajnos a kezelőfelület terén is érték változtatások a játékot: a Baldurhoz képest sokkal kuszább és kevésbé átlátható. Emiatt a kimerevítések során „előkeresni” egy varázslatot sokkal körülményesebb – sajnos.

Végül is harc leginkább a régi akció-kalandjátékokra hasonlít (Heimdall, Darkmere) – a távoli harc szerepe igazából elenyésző. Itt nem lesznek olyan íjász-háborúk, mint a Baldurban – nem tudom, ki hogy van vele, de ez a részlet nekem nagyon hiányzott...

Ha „Névtelenünkkel” ölni akarunk, akkor a legtöbbször egész egyszerűen oda kell menni és lenyomni a problémás delikvenst. A túlsúlyban lévő közelharc kihátással van a mágiahasználatra is: sok időnk nem lesz varázslatok mormolni, mert mielőtt megszólnánk, jól fejbe vernek és a mormolásnak káromkodás lesz a vége.

Társaink rémálmainkban se jöjjenek elő?

A kissé leegyszerűsített harc ellensúlyozásaképpen viszont a nem-játékos karakterek, és főleg társaink remekül kidolgozott figurák. Mindegyiküknek saját egyéni karakterük és tulajdonságaik vannak, és ez a játék során sokkal erőteljesebben érvényesül, mint például a Baldurban. Ilyen például Morte, a lebegő koponya, aki rögtön a játék elején mellénk szegődik, és aki egyéb tagjai nem lévén leginkább be nem álló szájának (fogsorának) veszi hasznát. Állandóan veszekedni kell vele, hogy ne kezdjen ki a csábosan rothadó testű zombilányokkal, vagy ne kössön bele idegekbe, amikor beszélgetünk velük. Az összecsapások során viszont annál hasznosabb harcostárs:



gamestar@idg.hu

harapásai épp olyan sebést tudnak okozni, mint egy kisebb kard, és a játék alatt „upgrade”-elni is tudjuk fogait (keményebb fogsor stb.). Más karakterekhez hasonlóan neki is vannak speciális képességei: annyira fel tudja bosszantani az ellenfelet, hogy rögtön neki esik, hogy agyba-főbe (illetve csak: főbe) verje, miközben mi kényelmesen hátulról lenyomjuk a többi karakterrel.

Útjaink során rengeteg más nem-játékos karakterrel is találkozunk, és ők is majd-nem ugyanennyire gondosan kidolgozott személyiségek – olyannyira, hogy a játék nagy részét azzal fogjuk tölteni, hogy velük beszélgetünk. A rengeteg (még a Baldur's Gate-hez képest is sok) párbeszéd a kalandjátékok rajongóinak biztos tetszeni fog, de a hardcore szerepjátékosok, vagy Diablo-rajongók valószínűleg unalmasnak találják majd.

Boncterem freskókkal?

Bár a Planescape grafikus engine-je tulajdonképpen megegyezik a Baldur's Gate-ével, apró újításokkal mégis sikerült látványosabbá varázsolni. Annak köszönhetően, hogy a „kamera” sokkal közelebb zoomol minket, így a szereplők sokkal jobban kivethetők, és részletesebben is megrajzoltak. A különféle épületek, helyszínek is óriási műgonddal megrajzoltak – néha tényleg az az érzésünk, hogy mi magunk vándorlunk a Planescape világában. A grafikának köszönhetően talán túlságosan is a játék hatása alá kerülhetünk: a leg-elején, amikor a boncteremben bolyongtam, a sok felboncolt hulla között néha komolyan a hányinger kerülgetett és sürgősen ki akartam innen kerülni!

Külön kiemelném még a varázslatok során jelentkező grafikus effektusokat: néha olyan megdöbbentő, az egész képernyőt megmozgató animációkat látunk, hogy azon vesszük észre magunkat, hogy már nem is a harcra figyelünk!



„Dögunalmas” vagy „halálán” jó?

Ha a Planescape-et a Baldur's Gate-el összehasonlítjuk, azért eléggé vegyes képet kapunk. A játék története, a főszereplő figura és más szereplők is sokkal részletesebben kidolgozottabb, és érdekesebb jellemeik, mint a Balduré. Ugyanakkor sokakat (főleg a hardcore szerepjátékosokat) zavarhatja, hogy nem tudják teljesen a saját szájizuk szerint kialakítani a főszereplő karaktert és egy behemót hullaszínű élőhalott bőrébe nem biztos, hogy sokan szívesen bújnák bele – talán jó lett volna, ha van lehetőség másfajta karaktert generálni a már megszokott módon (ez viszont a történet kárára mehetett volna). A Planescape sötét, morbid világa első pillantásra visszariaszthat – főleg a Baldur's Gate után. A kalandjáték jelleg (sok párbeszéd, gyenge harc) is idegesítő lehet azoknak, akik egy újabb Baldur's Gate-re vágyanak. Akik viszont hozzám hasonlóan ezeken a kisebb negatívumokon túltették magukat, azok heteken keresztül ott ragadnak a Planescape világában!

Bad Sector

Planescape Torment
Interplay / Black Isle Studios szerepjáték

Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM

Szerep – nem szerep	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> hangulatos történet <input checked="" type="checkbox"/> gyönyörű grafika <input checked="" type="checkbox"/> gyenge, leegyszerűsített harc	Baldur's Gate Fallout 1-2

Kivételzés: kiküzd
 Hangulat: kiküzd
 Összetettség: jó

8



stratégia

Játékbe mutató

Myth 2 - Chimera

Hősök ismét akcióban

Hosszú idő telet el azóta, hogy megjelent a Myth első része a Fallen Lords és hatalmas sikere közepette átirta a real-time stratégiai játékról alkotott elképzelésünket. A második rész ugyanolyan jó volt, de már nem számított akkora újdonságnak, mint az első rész – ennek ellenére kitűnően el lehetett vele játszani. Számomra a meglepő az volt, hogy sem klónok nem születtek e kiváló játéktípusból, sem küldetéslemezeket nem adott ki. Szerencsére az utóbbi időben most megtört a jég, mert a Bungie egy nyolc pályából álló összefüggő küldetés-sorozattal lepelt meg minket – ráadásul ingyen.

A csomag mérete igencsak lenyűgöző: tömörtve is mintegy 100 mega. Ezt a mennyiséget netről kicsit hosszadalmas lenne leszedni, de szerencsére fent van az ehavi GameStar CD-n, így csak egy Myth 2-vel kell rendelkezniünk, és máris elindulhatunk az új kalandok útján. Olcsó hűsnek híg a leve – tartja a mondás, de annak ellenére, hogy a Chimera ingyenes, ugyanolyan minőségi alkotással van dolgunk, mintha az eredeti játékot játszanánk. Animokkal ugyan nem nagyon találkozunk, de ismerve a Myth sorozatban található gyenge produkciókat, nem is hiányoznak annyira. A küldetések ismertetése és a történet viszont nagyon hangulatos; a készítőket dicséri, hogy új zenéket és új karakterekkel találkozhatunk, ami szintén örömmel töltheti el a Myth-veteránokat. A történet tíz évvel Soulbrighter halála után

folytatódik. A birodalom területén béke honol, a nagy háborúk elcsendesedtek. Talán ezért sem hiszi el senki a magányos gyógyító látomásait, aki először maga sem hisz benne, és csak a régi csaták emlékének tulajdonítja őket. Amikor azonban már sokadszor



Thank God it's you! The Wings, they're everywhere!

látja a masírozó csontvázseregeket és vezetőjüket, egy nagy hatalommal bíró gonosz teremtést, újtára indul, hogy barátai segítségét kérve útját állja a gonosznak.

Mint a történetből is látszik, szerencsére nem ismét a világot kell megmentenünk a pusztulástól (legalább is kezdetben úgy tűnik...), hanem sokkal kisebb veszedelemmel kell szembenéznünk. A Myth 2 hatalmas és véres csatái után talán meglepőnek is tűnik, hogy pl. az első pályán egy szál gyógyítóval kell átvágnunk az erdőn – szerencsére azonban, ha ügyesek vagyunk, nem is kerülünk komoly veszélybe,

csak kisebb támadásokkal kell számolnunk. Később persze a történet kiteljesedik és mi egyre mélyebbre merülünk benne; erről a játék engine-jével készült kiegészítők is gondoskodnak. Természetesen jó néhány új karakterrel találkozunk a játékban: ide számítható egy veterán harcos, aki bár öregszik, kiválóan forgatja hatalmas kardját. Régi ismerőseinkkel, a farkasokkal is találkozunk, de most már a mi oldalunkon küzdenek. Igaz a vezetőjükön kívül (farkas hős ☺) elég gyengék, de nagy számban már veszélyesek lehetnek az ellenfélre. A gonosz oldal is bővült néhány új egységgel: a darazsak csak nagy mennyiségben jelentenek veszélyt, viszont elég fürgeek. Velük ellentétben az changeling-ek (entek) igencsak lassúak, de hatalmasakat tudnak sebezni. Ha nem figyelünk oda, föl sem tűnik jelenlétük: kiszáradt fáknak nézhetjük őket – egészen addig, míg le nem sújtanak ránk. Még másokkal is találkozhatunk a játék során, de őket nem akarom előre felfedni; érdekesebb, ha mi magunk fedezzük föl őket. A küldetések, az első kettő után már igencsak kemények lesznek, az alkotók is említik, hogy ezeket a missziókat veterán Myth-játékosoknak készítették. Persze a nehézséget, visszaállíthatjuk alacsonyabbra, de ez szerintem elég nagy presztízs-vesztéssel jár az ember számára...

Mindent összevetve egy remek kiegészítő látott napvilágot, mely ráadásul pénztárcánkat sem könnyíti meg – semmi sem akadályozhat meg, hogy a Myth újabb részének megjelenéséig ismét harcba szálljunk a gonosz ellen.

Uhu



Fearful is that you, old friend?

Myth 2: Chimera
Bungie Myth 2 kiegészítő - ingyenes

Minimum	Optimum
Processzor: 166 MHz RAM: 32 MB	Processzor: 300 MHz RAM: 64 MB 3D gyorsító
Sorozat - nem szarok	Van más is?
✓ teljes értékű kiegészítő	Myth
✓ hangulatos pályák	Myth 2
✓ új karakterek	
✓ korábbi küldetés	
Nívóteljesítés: ■■■■■ kitűnő	
Hangulat: ■■■■■ kitűnő	
Összetartás: ■■■■■ jó	

9

Barát vagy ellenség? Döntés a tiéd!

HAMAROSAN
MEGJELENIK!
MAGYAR NYELVŰ
SZOFTVER!



S.A.G.A

A vikingek haragja

Egy viking klán vezéréként kell boldogulnod más klánok és más népek közt. Kezdetben csak néhány embered van, ám vágyaid annál nagyobbak. Célod, hogy idővel egyetlen klán uralkodjon az egész világ felett: a tiéd. Az embereknek, elfeknek, törpéknek, trolloknak, kentauroknak és óriásoknak mind be kell hódolniuk neked különben nincs helyük e világon!

Egy klánt sokkal jobb behódoltatni, mint elpusztítani, mivel a leigáztottak ereje a győzöt teszi még hatalmasabbá. Ahhoz azonban, hogy leigázz egy másik

klánt, a te klánod becsületének meg kell haladnia az ellenséges klánét. A vikingeknél a becsületet csak a harcban növelheted. Minden egyes győzelmed növeli a becsületedet, ezért erősnek és gazdagnak kell lenned. **Légy mód-**

szeres és türelmes: előbb derítsd fel, majd telepítsd be környezetet!

Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:

Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvétel: 1410 Ptl. 185. Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



3615 CRYO
www.cryo-interactive.com



stratégia

Játékbe mutató



Age of Wonders

Csodák márpedig vannak

A Heroes of Might & Magic sorozatán és a Warlordsokon kívül nem sok fantasy-világba helyezett, körökre osztott stratégia jelent meg mostanában. Az Age of Wonders megpróbál betörni erre a piacra, és a látottak alapján csak reménykedni tudunk benne, hogy ez is egy sorozat első darabja lesz.

Valamikor réges-régen, amikor a programok még 3,5 colos lemezeken jelentek meg, volt egy Masters of Magic nevezetű játék a Microprose kiadásában. A játékmenet sokban hasonlított a Microprose akkori másik sikerjátékára, a Civilizationre. A cél saját fajunk győzelemre vitele volt, aminek érdekében a többi faj városait elfoglalhattuk, de alapíthattunk saját városokat is, közben fejlesztgettük a varázslatainkat, és bőszen vívtuk a csatákat.

Aztán jöttek a hírek, hogy készül a második rész, de ezek az újságok szép lassan elsovdadtak az évek során, és én már azt hittem, hogy az egyik kedvenc játékom örök időkre folytatás nélkül marad. Ami végül úgy is lett, de a most megjelent Age of Wonders annyira hasonlóságot mutat fel a régi nagy játékkal, hogy van egy olyan sejtésem, hogy nem egy ember ugyanabból a fejlesztőcsapatból származik.

A felépítés azonban már változott kissé az évek során, most már sokkal inkább emlékeztet a ma egyik nagy sikerszerűjára, a Heroes

of Might & Magic-re, abból is inkább a második részre, ugyanis itt egymás utáni küldetéseket kell végrehajtanunk.

Hol volt, holt nem volt – avagy a történet

Valamikor hajdanában a Csodák völgyében béke uralkodott, az elf varázsló-király, Inioch uralkodása alatt. De jöttek az emberek, megtámadták a palotát és lemészárolták a királyt és háza népét. Csak nagyon kevesen voltak, akik túlélték a támadást. Köztük volt



Meandor, a király egyik fia, akit otthagytak meghalni a romok között. De felépült, és most minden gondolata a bosszú. A sötét elfekkel szövetségbe akarja újraéleszteni a nagy királyt és visszaállítani az elfek hatalmát, természetesen a maga gyilkos, embereket eltaposó módján. A másik oldalon Julia áll, aki szintén Inioch gyermeke. Őt a mészárlás idején még csecsemőként menekítették ki az udvarból. Az ő célja is az elf királyság újraélesztése, de a jövőt az emberekkel való békés együttélés jegyében képzelel el.

Mindkét csapat a kontinens legnyugatibb széléről indul, míg a Csodák völgye a keleti végen van. Am az odavezető út hosszú és sok-sok pályát kell megnyerni a végső csatáig. A történeti szál számos helyen elágazó, és természetesen a továbbiak szempontjából egyáltalán nem mindegy melyik utat választjuk, és hogy a pályákon mit cselekszünk.

Földön, vízen, levegőben – avagy a terep

Az egész játék egy nagy-nagy térképen játszódik, hasonlóan a Heroeshoz, azzal a különbséggel, hogy a nézet itt izometrikus, nem 2D-s. Persze unalomra itt sem fogunk panaszkodni, a terepet utak szabadlják, tele

www.gamestar.hu



van városokkal (ezekről később még lesz szó), ellenséges és semleges csapatok portyáznak a vidéken, és számos egyéb épületet is találhatunk. Itt vannak rögtön a bányák és a farmok, amelyek bevételeinket egészíthetik ki, a kilitörtornyokból messzi vidékeket láthatunk, a varázslók tornyában különböző varázslatokra tehetünk szert, amiket így nem kell kifejlesztenuk, ezenkívül találkozhatsz éptő céhekkel, varázslatokkal romboló tornyokkal, hajóépítő mesterekkel stb. Még két nagyon lényeges csoportja van a felfedező épületeknek. Az egyik a különböző szörnyek barlangjai és a börtönök, ahonnan különböző kincseket zsákmányolhatunk és csapatokat szabadíthatunk ki. A másik egy átjáró a föld alatti barlangokba, ami voltaképpen egy másik világ, a maga városával és fajával.

Fajok, népek és egyebek

Összesen 12 különböző fajjal találkozhatunk nagy kalandunk során. Legtöbbjük a tolkieni világból már ismerős lehet, hisz lesznek babók, törpök, elfek a jók oldalán, és goblinok, orkok, sötét elfek a rosszakén. Mind-ez egy faj valamennyire elképzelt a jó vagy a rossz ügyének, ezt egy ötös skálán lehet ábrázolni. Vannak nagyon jók és jók, ugyanígy nagyon rosszak és rosszak, és vannak a semleges népek, akiket mindkét oldal megnyerhet magának szövetségeseink.

Szárnyas-sisakos hősök, éjjenek a kelták...

Akárcsak a Heroesban, a hősök itt is központi szerepet játszanak, még ha nem is annyira. Itt ugyanis csak nagyon erős egységek számitanak, nem minden köréjük csoportosul (pl. nyugodtan irányíthatunk egy sereget hős nélkül is). A hősöknek annyiban emelkednek ki a köznapiseregeinkből, hogy a szintlépéseik alkalmával mi határozhatjuk meg, hogy a 10 tapasztalati pontjukat a harci képességeik fejlesztésére, vagy valamilyen különleges képességek megtanulására költjük (az egyéb egységek is fejlődhetnek, de náluk a tulajdonságok fejlődése automatikus). Felsorolni is nehéz lenne hány ilyen különleges tulajdonság található a programban, de felesleges is, mert jobb kikkel bármelyikről infor-



mációt kaphatunk. Szerencsére ezen hősök nem csak egyetlen pályára szegődnek melénk, hanem elkísérhetnek minket végig a történeten (ez egyébként igaz a többiekre és a talált varázstárgyakra is). Minden küldetés után bizonyos pontszámért cserébe továbbvihetünk egységeket és tárgyakat az előző pályáról a következőre.

Az összes hősünk közül kiemelkedő szerepet játszik a kampány kezdetén generálandó karakterünk, akit minden áron meg kell védenünk, ugyanis az ő bukásával a játék véget ér.

Városok

A városok az Age of Wondersben is rendkívül lényegesek. Először is, mint elsődleges bevételi forrás, másodsorban itt lehet különböző egységeket gyártani, harmadjára pedig a csatározásokban is komoly szerepet játszanak, hisz egyáltalán nem mindegy, hogy egy várfalon belül vagyunk-e, vagy kívül.

A terepen különböző méretű városokkal találkozhatunk. A kis faluk csak egyetlen hexát foglalnak el a térképen, míg az igazán nagy városok akár négyet is. Ez rendkívül lényeges, hisz minél nagyobb egy település, annál több aranyat termel, de ami még fontosabb, ez határozza meg, hogy milyen fejlettségi szintet érhet el, ami egyenes arányban áll a gyártható egységek

számával és fejlettségével. Egy kisvárosban mindössze négy, alacsony szintű egységet gyárthatunk, míg egy igazán nagyban akár tizenkettőt, és persze a legfejlettebbeket is.

Ami a védelmi erőt illeti, két várost húzhatunk fel a településeink köré, egyet fából, majd ha ezt továbbfejlesztjük, akkor lesz kőfalunk. A fal megépítése szinte alapvető, hisz az ostromgépek (vagy repülő egységek) nélkül érkező támadók így még akkor sem tudják elfoglalni a városunkat, ha egyetlen harci egységünk sem tartózkodik a közelben.

A kőfallal való fejlesztés már csak akkor lényeges, ha komoly harcokra számítunk a város falainál, ezt ugyanis jóval nehezebb áttörni.

Ahogy haladunk előre a térképen egész biztosan látni fogunk különböző független és ellenséges városokat. Az előbbieket a benne lakó faj hozzákn való viszonylásától függően több-kevesebb pénzért hajlandóak csatlakozni hozzánk, vagy esetleg csak harc árán tudjuk bevenni a települést. Ha már miénk a vár, de hozzákn nem túl barátságos viszonyuló egyedek lakják, akkor érdemes megindítani a minket jobban szerető egyik faj bevédelését, ugyanis semmi értelme alapvetően ellenséges érzelmű egységeket gyártani, akik az első adandó alkalommal cserbenhagynak, és a város is pillanatok alatt föllázad, ha nem állomásozik benne néhány seregünk. Inkább 3-5 kör alatt töltsük föl a várost barátságos érzelmű fajjal, és onnantól kezdve nem fenyeget minket a lázadás veszélye (amíg velük jóban vagyunk).





Harc a lelke mindennek

A program egyik nagy erőssége a harcrendszer. Amikor egyik seregünk összefut egy elleneséges haderővel a nagy térképen, választhatunk, hogy kézi vezérléssel döngöljük bele az ellenfelet a földbe, vagy próbálkozunk meg ezzel a számítógép. Ez utóbbi választás akkor nagyon hasznos, amikor óriási túlerőben vagyunk, és az ellenfélnek még arra sincs esélye, hogy akár egyetlen egységünket más világra küldje. Ilyenkor nem kell hosszú perceket eltölteniünk a csatázással, nyugodtan hagyjuk a gépre az egészet.

Viszont ha csak kicsit is kétséges a győzelem, mindenképpen menjünk a taktikai képernyőre, és magunk vegyük kézbe az irányítást. Még egy gyengébb stratégiai érzéssel megáldott játékos is legalább olyan jó eredményre képes elérni, mint a számítógép. Azonkívül vész esetén még itt is bekapcsolhatjuk az automata irányítást, de ugyanígy bármikor ki is kapcsolhatjuk, ha úgy látjuk, nem úgy alakulnak a dolgok, ahogy elképzeltük.

Egy-egy sereg maximálisan nyolc egységből állhat, de egy csatában nem csak 16 csapat vehet részt, ugyanis egy fergetes ötlettel a készítő kibővítették az ütközeteket.

A küzdelmek tudniillik a nagy térképről nézve nem csak egy mezőn folynak, hanem a körülötte lévő haton is, minek hatására az ott állomásozó seregek is részt vehetnek benne. Ez

azt jelenti, hogy egy egyetlen mezőnyi városkát akár hat seregünkkel is körbefoghatunk, majd mikor az egyikkel megindítjuk a támadást, mind az – optimális esetben – 48 egységünk ott van a csatamezőn, az ellenfél szegényes nyolcával szemben (persze még így is veszíthetünk, ha például elfelejtettünk ostromgépet, repülő vagy falmászó egységeket hozni magunkkal – de ez már más kérdés). Viszont egy négy mezőnyi várost már csak legfeljebb 24 emberrel támadhatunk meg, míg a védőknek akár 32 emberük is lehet a helyszínen. Nagyon jól kitalálták.

Maga a csata egyébként a nagy terep híven másolt nagyításán folyik. Ha úgy támadtunk, hogy a csatater egy oldalán farm volt, akkor ott sárgálló búzamezők és egyéb növények fogadnak. De ugyanez áll a városokra, utakra, és az egyéb mezőkre is. Ezenkívül számtalan kisebb-nagyobb tereptárgy fogad minket a helyszínen, amelyek stratégiai kihasználásán nagyon sok múlik. Például a házak és fák mögé bebújít egységeinket sokkal kisebb eséllyel találják el az ellenfél íjásza, és ez persze igaz fordítva is. Még szerencse, hogy egy-egy lövés előtt a gép kifírja, mennyi

az esélye, hogy egy tereptárgyban, vagy éppen a saját egységünkben elakad a lövedék.

A varázslatok varázslatos világa

A varázslatokra sem lehet panaszunk, több mint 100 különböző bűvigét tartalmaz a játék. Ezek összesen hét csoportra vannak osztva, és azon belül is különböző szintekre. A hét csoport az élet, a halál, a tűz, a víz, a föld, a levegő és a káosz. Az utolsót kivéve minden osztályt varázsgömbök jelképeznek, amelyekből karaktergeneráláskor vehetünk fel három darabot (és később szerezhetünk hozzájuk kettőt), különböző megkötésekkel. Például a tűz és a víz összeférhetetlen, csak úgy mind a föld és a levegő, vagy az élet és a halál, így mindkettőt egyszerre nem választhatjuk. Minél több gömbünk van egy adott osztályból, annál magasabb szintű va-



rázslatokhoz férhetünk hozzá belőle. Így mi döntjük el, hogy mennyire koncentrálnak, illetve aprózzuk el tudásunkat. A káosz varázslatait mindenki megtanulhatja.

Ez a rendszer is segíti a játék újrátjárázhatóságát, hisz kit ne izgatna, hogy melyek azok a varázslatok, amelyeket nem próbálhattott ki valami miatt az eddigiekben.

A varázslatok két helyen használhatjuk. Először is a csatákban, ahol az ellenfelet gyengíthetjük, illetve magunkat erősíthetjük vele, másodsorban kint a terepen, amivel például varázserőket telepíthetünk, amelyen a gonosz erők csak nagy veszteségek árán tudnak keresztülvergődni.

Természetesen, mint minden játékban a varázsolgatás itt is manába kerül, amit be

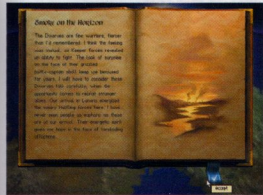


kell szereznünk, akár csak a pénzt. Manát a terepen elsórt ún. Node-okból, illetve a hóseink által szereshetünk. A bejövö menyiséget ezek után már csak meg kell osztanunk, hogy mennyi menjen a „tárolóba”, és mennyit fordítsanak az új varázsigék kifejlesztésére.

A diplomácia művészete

A diplomácia rendkívül lényeges pontja ügyködésünknek, hisz itt (is) döl el, hogy az egyes fajok hogyan viszonyulnak hozzánk. Természetesen vannak népek, akikkel esélyünk sincs baráti viszonyba kerülni (ha például a gonosz oldallal játszunk, akkor a jókkal), de nagyon lényeges, hogy a semleges fajok közül minél többet a magunk oldalára állítsunk.

Természetesen ez a kapcsolathálózat elég bonyolult, hisz ha egy fajjal javítjuk a kapcsolatunkat, akkor a vele baráti kapcsolatban állókkal is javul a viszonyunk, az ellenségeikkel viszont romlik, így ez az egyensúlyozás művészete. Sajnos a küldetések során van olyan, hogy két nép között választanunk kell, hogy melyiket támogatjuk a másik ellen, így az egyikkel mindenképpen megromlik a viszonyunk. Vagyis mindenkit nem állíthatunk a magunk oldalára, de nem árt, ha mi vagyunk többen, mint az ellenséges oldal.



A kapcsolatok fejlesztésére sok lehetőségünk van. Küldhetünk pénz-adományokat a fajnak, de az is jó pont, ha az elfoglalt városokba az adott népet vándoroltatjuk be (természetesen ez a kirügött néppel szemben nem pozitív hatású), vagy az uralmunk alá tartozó, ilyen nép által lakott településeket fejlesztgetjük.

Minden jó, ha vége jó – avagy az értékelés

Nézzük sorjában. A grafika nagyon szép, de természetesen nem veheti fel a versenyt a mostanában megszokott, csillogó-villogó 3D-s csodákkal. Egy ilyen típusú játéknál azonban ez nem is létszükséglet. A 16 bites színmélység bőven elegendő, és sok felbontást is beállíthatunk 640x480-tól egészen 1600x1280-ig, de ez nem a részletességet növeli, hanem csak az egy képernyőn elférő terület lesz nagyobb (no és a játék lassabb).

Ami a kezelőfelületet illeti, nagy általánosságban az is megállja a helyét a konkurencia mellett, de azért volt egy-két apróság, amitől a falra tudtam mászni. Az egyik ilyen a játékkállás betöltése. Minden normális esetben, ha ki akarom választani, melyik állást töltsen be, egy program legfeljebb azt kérdezi, hogy biztos ki akarok-e lépni, az ugyanis a jelenlegi állás elvesztésével jár. Ám itt nem. Miután kiválasztottam, hogy mit akarok betölteni, itt is megjelenik egy kérdés, csak éppen az, hogy el akarom-e menteni a jelenlegi állást az előző alkalommal elmentett helyre (ami a legtöbb esetben az, amit épp betölteni szeretnék),



amire a gyanútlan felhasználó reflexből nyomja, hogy igen, minek hatására már fölül is írtuk a betölteni kívánt játékkállást a rosszal. Így nem csak hogy nem sikerült a betöltés, de a jó állásunk még el is veszett. Ugyanígy rossz volt kezelni a városokban a termelést beállító gombokat.

A nehézséggel is voltak kisebb problémáim, de ez csak apróság. A legegyszerűbb szinten annyira buta a gép, hogy legyőzése nevétségesen egyszerű. Zokszó nélkül hagyja, hogy egyetlen kis csapat elmaszírozzon az óriási seregei között, és elfoglalja az összes erőforrását, anélkül, hogy bármilyen bántódás érné.

De összességében nagyon jó kis program az Age of Wonders. Nagyon ráfér már ez a kis új vér a fantasy-stratégiai piacára (nem mintha az eddigi programok rosszak lennének, csak egy újabb szemlélet soha nem árt). Bátran próbálja ki mindenki, aki csak egy kicsit is vonzódik az ilyen típusú játékokhoz, nem fog csalódní benne.

Pelace

Age of Wonders
Take 2 Interactive
1844 92 100 - Tel: 223-1500

Minimum Pentium II 333, 32 MB RAM	Optimum Pentium III 450 MHz, 64 MB RAM
--	---

Szeret – nem szeret

- nagyon élvezetes játékmotívum
- jó ötletek
- bosszantó apróságok

Van másik

- Heroes of Might & Magic
- Warlords III

Kivitelezés: jó **9** kiváló

Hangulat: jó kiváló

Összlettség: jó kiváló



logikai

Játékbemutató

Shanghai Second Dynasty

Belterjes dinasztia

A fejekben valószínűleg nagy zűrzavar van, ami a Mah-Jongg és a Shanghai játékokat illeti, köszönhetően a programok félrevezető névválasztásának. Az Activision azonban elkötelezett híve a furcsa színes kövekkel játszott játékoknak, így évente-kétfévente egy-egy újabb feldolgozással örvendezteti meg a rajongókat. Ráadásul a megfelelő neveket is használja!

A Shanghai Dynasty megjelenésekor a PC-X egymást követő több számában foglalkoztunk a Shanghai és Mah-Jongg játékokkal, bemutattuk a különbségeket és a szabályokat. Aki-
ket részletesebben érdekel a téma, és szívesen elmerülne a dinasztiák tanulmányozásában, azok számára érdemes visszakeresni a hajdani cikkeket, mert itt csak röviden, az említés szintjén térhetek ki az eltérésekre.

Az a „párlészedegatos” játék, amely különböző shareware, illetve freeware formában, Mah-Jongg néven lát napvilágot, és ezért a többség ezen a néven ismeri, igazából a Shanghai. A kövek, amelyek a játék alapját alkotják egy Mah-Jongg nevezetű, kínai, talán leginkább a rómire emlékeztető tár-

sasjátékból lettek „kölcsonvéve” – ez a névkeveredés alapja. A Shanghai egyszerű szabályrendszere teszi közkedvelt pasziánszjellegű játékká: az előre megadott építményből szabad kő párokat kell eltávolítani, és így leépíteni az alakzatot, ahol a „szabad” definíciója az, hogy a kő jobbra vagy balra elmozdítható legyen (az-

az egyik oldalán ne határolja másik kő). Ez így nem hangzik túl nehéznek, a Mah-Jongg kőkészlet azonban csavar rajta egyet: a legtöbb kőből ugyanis négy darab, azaz két pár van, és nem mindegy, hogy a játék adott pillanatában melyiket vesszük

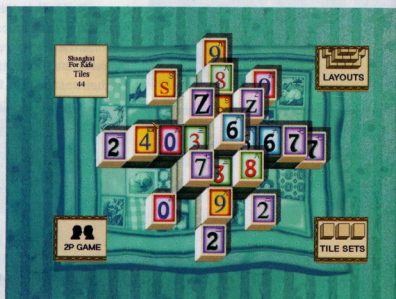
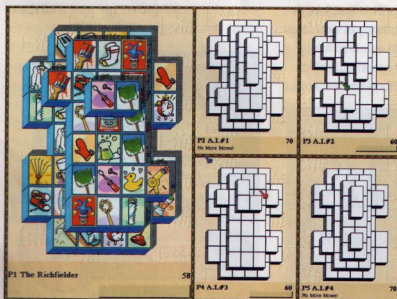
le. Természetesen létezik rengeteg különböző alakzat, és a furcsa kínai jelekből álló mintákat is gyakran helyettesítik más kiegészítéssel (mindkettőből szerkeszthetünk magunkat sajátot is), ezzel könnyítve, vagy akár megnehezítve a játékot.

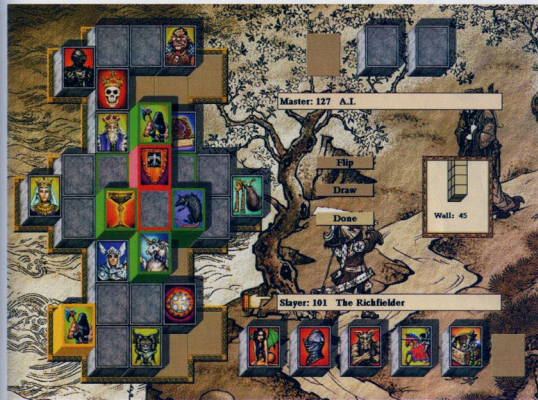
Az alapjáték mellett a mai feldolgozások – így a Second Dynasty is – jóval többet kínálnak: elsősorban különböző variációkat.

A *Windstorm* névre keresztelt változatban a széljárástól függően változik az alapszabály, a „szabad kövek” definíciója, azaz a szél irányának megfelelő oldalról kell szabadnak lennie egy kőnek, hogy leszedhető legyen.

Mivel a Mah-Jongg jelkészletben vannak speciális szél, illetve sárkányjelek, ezek eltávolítása változtatja az „időjárást” – sárkány pár leszedésekor szélvihar tör ki, és így az összes olyan kő szabaddá válik, amely valamelyik oldaláról nem határolt.

Az *Arcade-mód* igazi kihívás a mestereknek: 25 alakzatot kell egymás után legyűrniük a klasszikus szabályok szerint, azzal a nehezítéssel, hogy gondolkodásra csak megadott idő áll rendelkezésre. A program pontozza a teljesítményt, és érdekesség, hogy minden ötödik alakzat után pihenésként egy „itt a piros, hol a piros”, vagy egy „találd ki, hogy az én követem nagyobb vagy kisebb értékű-e, mint a tiéd” mini játékot játszhatunk, ahol az értékes nyeremény visszalépésre, illetve a lehetséges párok megmutatására





szolgáló lehetőség, amelyet a későbbi fordulókban használhatunk fel.

A *Dynasty* és a *Pandamonium* ismerős lehet már az első dinasztiából: mindkettőben a gép ellen tehetjük próbára tudásunkat. Az előbbiben minden játékos, beleértve a négy gépi ellenfelet, külön alakzatot próbál leszedni, minél gyorsabban. Az nyer, aki hamarabb elkészül. A helyzetet nehezíti, hogy speciális joker párok leszedésekor előre nem várt események történnek (például 10 másodpercig minden kő a hátrára fordul, vagy összekeverednek stb.). Utóbbiban egy nagy alakzatot szedhetünk le közösen a gépi játékosokkal, ahol a pártalálásért jár pont.

Egy másik igen érdekes változat a *Power Dragon's Eye*. Ezt ketten játszzák – egyikük a sárkányvadász, a másik a sárkány őrzője. A játék egy speciális táblán játszódik, amelynek középső mezőjé jelképezik a sárkányt. Kezdetben ezeken nyolc kő helyezkedik el: a hat látható a sárkány végtagjai, a két megfordított a szíve. Az őt feladata, hogy megvédje a sárkányt. Erre folyamatosan három kő áll a rendelkezésére, amelyeket sorban a falból húz, és amelyek közül mindig egyet tehet le a táblára. Ha ezzel más kőveket zár le, azok megfordulnak (nem látszik a mintájuk). Célja, hogy a táblát egy réteg magasan, a sárkány mezőit két réteg magasan megtöltse. A vadász feladata, hogy megölje a sárkányt, mégpedig a kővek eltávolításával. Ő folyamatosan 5+1

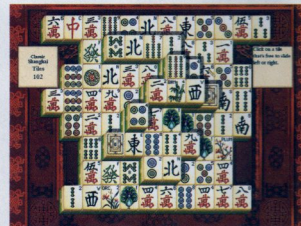
gamestar@idg.hu

követ használhat fegyverként, amelyek közül párokat képezhet a táblán lévő másik kővel, így azok leszedhetők. Ha viszont erre nem képes, kénytelen egy követ a táblára helyezni. Itt is fontos szerepük van a jokeereknek: ezek eltávolításakor egy kiszámíthatatlan esemény történik, amely bármelyik fél számára pozitívan befolyásolhatja a játékot.

Ezzel is gondoltak a gyerekekre, így nem maradt el a *Shanghai for Kids*, ahol mókás alakzatok és jelkézetek mellett kedves hang magyarázza el a feladatot a kicsiknek, és minden pár leszedése után rövid animáció is látható.

És végül a *Shanghai Dynasty*hoz képest egy kibővített *Mah-Jongg* is található a kínáltnak. Ez a korábbiakban említett társasjáték változat, amelyet négyen játszanak a hagyományos kővekkel. Az eredeti kínai mellett megismerkedhetünk az amerikai, a japán és az ún. nyugati variációval, valamint mindegyiken belül többféle szabályrendszerrel. Akár ez, akár a korábbi játékok többszemes változatai játszhatók igazi élő ellenfelekkel az Interneten keresztül.

Nos, a címben nem véletlenül használtam a kissé pejoratív „belterjes” kifejezést. Ezzel szerettem volna utalni arra, hogy nem vagyok 100%-ig megelégedve a „fejlődéssel”. Nem a játékokat keveslem, nem is az alakzatokat vagy a készleteket, inkább a kivételzessel vagyok gondban – olyan „túl egyszerű-



re” sikerült. Ellenpéldának hozhatnám a *Kyodai Mah-Jongg* című 10\$-os shareware feldolgozást, amely nemcsak lenyűgözően szép, de hasonlóan érdekes, (más) variációkat is ismer, és beépített 3D-s üzemmóddal igazi unikumnak számít ebben a kategóriában. Ehhez képest a *Second Dynasty* négyírnyű „nézőpontja” (kurzorgombok) elég gagyinak tűnik. Félreértés ne essék, nekem nagyon tetszik így is, ahogy van, mert szerettem ezeket a játékokat, és az Activision neve ezúttal garancia a minőségre (nem úgy, mint az arcade feldolgozások esetén). Csak hát egy nagy kiadótól többet várna az ember.

TRF

Shanghai Second Dynasty logika.hu

Activision
Modern Media Service – Tel.: 223-2770

Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

Szeret – nem szeret **Vannak még**

- remek időtöltés
- változatos játékok
- lehetne szebb is

Vannak még

- Shanghai Dynasty
- Kyodai Mah-Jongg

Kivételzés: jó jó

Hangulat: jó jó

Összetettség: közep közep

8



akció

Játékbemutató

Crusaders of Might & Magic

Üsd-vágd M&M módra

Újabb fejezetet köszönhetünk a Might & Magic világában. A fantáziabirodalom, ami már meghódította a szerepjátékokat és a körökre osztott stratégiákat kedvelők szívét, most újabb területen próbálkozik, az akciójátékok között.

Soha nem csináltam titkot belőle, hogy a Might & Magic világa mindig is közel állt hozzám. A legelső néhány szerepjátéktól eltekintve az összes megjelent programot kipróbáltam, és nagy részüket végig is vittem. A készítők, úgy látszik, elhatározták, hogy a M&M világot becémpészik a számítógépes játékipar összes játéktílusába, hisz a kezdetekben csak egy szerepjáték sorozat futott ezen a néven, majd jött a körökre osztott stratégiák körében óriási sikert aratott Heroes of Might & Magic, amiből mára szintén sorozat érlelődött. Sőt a legutóbbi részei történetileg már összefonódtak az eredetinek számító szerepjáték hatodik és hetedik részével, ugyanis a világban történő nagy események, háborúk felváltva játszódtak a két sorozatban, ami óriási élményt jelentett azoknak, akik mindkét stílussal játszottak.

Mostanra azonban már ez sem volt elég a 3D0-nak, megjelent a legújabb M&M alkotás, amely ismét nem illik egyik eddigi sorozatba sem, hanem egy teljesen új piaci szegmens meghódítását tűzte ki célul: az akciójátékokét.

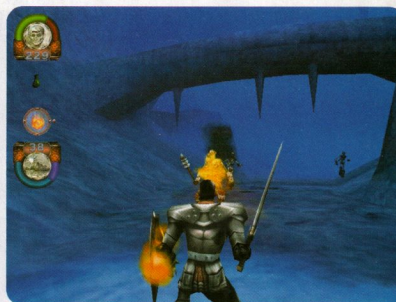
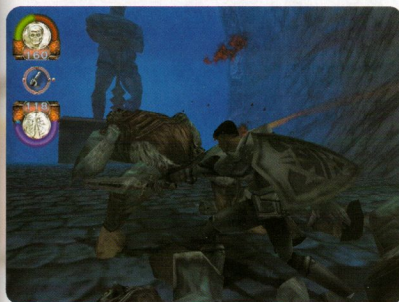
Már nem lehet messze az idő, amikor Might & Magic-es real-time stratégiával, esetleg lövészversenyprogrammal (az autó ugyebár nem illik a képbe), sárkány-szimulátorral, vagy hasonló programokkal találkozhatunk.

A jelenlegi alkotást leginkább a Die by the Swordhoz és az Ian Livingstone kockadobalós és lapozgatós könyvből készített Deathtrap Dungeonhoz lehet hasonlítani. Itt is egy szál hőssel kell lemészárolnunk ellenségek garmadáját, amihez mindössze egy kard és legfeljebb egy pajzs áll rendelkezésünkre, távolsági fegyver szinte egyáltalán nem (a történet leg-

végén találtam csak egy íjat, de azt sem nagyon kellett használnom).

A játékban egy Drake nevezetű magányos hős életpályáját kell egyengetnünk. Szegény Drake, mikor még kicsi volt és harmatos, korán árvaságra jutott, ugyanis a nagyon gonosz nekromanta (Necros), még gonoszabb előhalottakból álló serege, a Legion of the Fallen lemészárolta az egész faluját, ahonnan csak ő menekült meg. Azóta hősiünk fel-
nőtt, érthető módon csak a bosszúvágy ve-





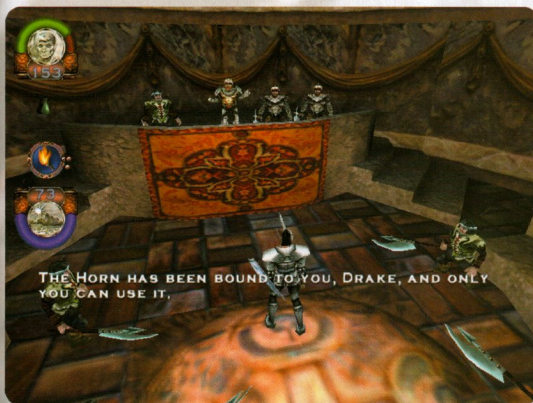
zéri, és bőszen aprítja az útjába eső csontvázharcosokat és egyéb kevésbé élő jószágokat. Óriási szerencséjére még egyetlen hozzá fogható hős sem akadt, aki helyette levágta volna a gonosz varázszt, így a csata a jók és a gonoszok között még nagyobb hévvel folyik. Sőt a történet legelején épp a Légio szénája áll jobban, ugyanis épp elfoglalták az egyik erődöt, amit eddig a jó erői tartottak a kezükön. Épp ebbe az erődbe szállítják hőszünket is, akit egy balszerencsés csata folytán leütöttek, és így foglyul ejtettek. Innenről vehetjük át a kalandok irányítását. Első dolgunk természetesen, hogy meglógjunk az erődből, majd elkezdhetjük megmenteni a világot a gonosz nekromantától.

Persze nem kerülhetett volna a játék nevébe a Might & Magic, ha legalább néhány szerepjáték elemet nem találhatnánk benne. A legfontosabb ilyen jellemzők, hogy Drake nem csak egy egyszerű izomkolosszus, hanem megfelelően számosított tulajdonságokkal rendelkezik (erő, intelligencia, kitartás és sebesség), és hőszünk a csaták során sok-sok tapasztalati pontot gyűjt, minek hatására rendszeresen szintet is lép (csak egy apróság: ha az intró szerint Drake már nevet szerzett magának az élőhalottak elleni küzdelemben, akkor miért 0-ás szintről indul?). Ilyenkor a fentebb említett jellemzői nem változnak (azokat csak valamilyen tárgy viselésével tudjuk a kezdeti érték fölé emelni), viszont

az ún. sebész szorzója igen, meghozza szintenként egy tízedet nő. Ez azt jelenti, hogy amíg hőszünk nem lépett szintet, addig egy fegyvert a kezébe véve akkorát üt vele, mint a fegyver alapsebése. Ötös szintnél viszont már másfélszer akkorát (1.5x), 20-asnál már háromszor akkora sebést képes bármely fegyverrel bevinni. Ezen a szorzón kívül a szintlépésekkel természetesen az egészségpontjai és a maximális manaszintje is nő hőszünknek.

Ami az életerőnk aktuális szintjét illeti, az sajnos nem növekedik a kalandjaink során, vagyis ha megsebeztek, akkor az eredeti egészségi szintünket csak gyógyító italokkal (vagy egyéb praktikákkal) tudjuk visszaszerelni, egyszerű várakozással nem. Nem így van viszont a varázláshoz szükséges manapontjainkkal, azok lassan, de biztosan növekednek. Közvetlen gyógyító varázsztat viszont nincs, úgyhogy így sem tudjuk átverni a rendszert.

Mint a fentiekből sejthető, hőszünk nem csak vagdalkozni tud, hanem szórja a varázsztatokat is rendesen. Ezeket az úton-útfélen ottfelejtett varázskönyvekből sajátíthatja el. Közöttük van támadómágia, mint a tűzlabda, vagy a leghasznosabbnak számító életerő-el-szívás, ami miközben az ellenfél sebződik, minket gyógyít. Élőhalottakkal, negatív életenergiájuk miatt, értelemszerűen nem érdemes ilyen varázslattal próbálkozni. De akadnak védekező varázsztatok is, mint például a Stone Skin, ami egy időre megdobja a védekező értékünket. Egy-egy azonos mágiát tartalmazó varázskönyvből nem csak egyet találhatunk kalandjaink során, és a további kötetek elolvasásával magasabb szintre fej-



gamestar@idg.hu



akció

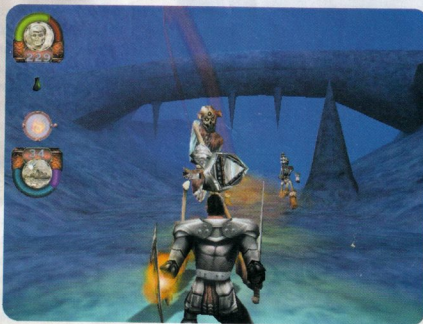
Játékbemutató



leszthetjük az adott varázslat szintjét, ami megnöveli a hatékonyságát. Ezt a varázslat ikonja melletti pontok száma és a keretének rovátkolása is jelzi.

Az M gombbal elvileg kérhetünk egy térképet, de ez csak azt mutatja, hogy épp melyik tájegységben vagyunk a kilencből. Aki meg már ezt sem tudja megjegyezni, az végképp elveszett. Ezekben belül a legtöbb helyen – a történethez hasonlóan – meglehetősen lineáris a pálya, de van egy-két hely, ahol érdekes vázlatos térképet rajzolni. Ilyen például a Duskwood és a Glaciers. No itt sem kell sokszintes, bonyolult labirintusokra gondolni, de néhány elágazás azért akad.

A grafikát szemléelve egyik szemem sírt, a másik nevetett. Egyrészt bizonyos szempontból egész jól néz ki (az emberek és az ellenfelek), másrészt nagyon ötvar megoldásokkal is találkozhatunk. Az egyik ilyen az árnyék megoldása. Az még hagyján, hogy nem sok



kéz kéne hozzá, hogy a hősiünk árnyékát alkotó pixelek számát megszámojjam (felnagyított pixelekből rakták össze ugyanis), de a megvalósításnak még csak a leghalványabb köze sincs ahhoz, ahogy egy árnyék a valóságban működik. Ha futok két fáklya között, akkor ugye a mögöttem lévőnek előre kéne vetítenie az árnyékomat, amit rendszeren meg is tesz. Igen ám, de ahogy távolodok a fényforrástól, ennek halványodnia kéne, és lassan meg kéne jelennie az előttem lévő fáklya által vetett árnyékoknak mögöttem, és annak szép lassan erősödnie kéne. No, ilyen bonyolult modellezésre a rendszer nem képes, helyette azt a megol-

dást alkalmazták, hogy félúton az árnyék egyszerűen ugrik egyet, előlém eltűnik, és hirtelen mögöttem jelenik meg.

A másik probléma a tömértelen vektorhibába. Ez tökéletesen látható az elhajított tárgyaknál, azok ugyanis mindig vízszintes helyzetben esnek le a földre, még akkor is, ha éppen ferde talaj van alattuk. Ennek az az eredménye, hogy az eldobott kard fele belelóg a hegybe. Ez még nem lenne olyan nagy gond, ha legalább az árnyékot nem vetítené rá a ferde felületre, vagyis a hegy gombrában lévő kardpenge árnyékot vetít a néhány centivel fölötte elhelyezkedő felszínre. Eszméletlenül hülyén néz ki. Az meg már tényleg csak apróság, hogy a játék tele van láthatatlan falakkal, amit már csak elvből is gyűlölközök. Építések fel rendezen a pályákat, ne ilyen olcsó trükkökkel próbálkozzanak.

A hangok nagy általánosságban jól sikerültek, és a zene is hallgatható huzamosabb ideig, bár apróbb hibák itt is előfordultak. Például a lépések zaja nem mindig követi a talaj változását, előfordult, hogy már rég kövезett úton haladunk, de még mindig a magas fű surrogását hallhatjuk a lábunk alól.

Összességében nem rossz játék a Crusaders of Might & Magic. A hangulata is a helyén van, a grafikája is emészthető (a néhány hibától eltekintve). Számomra nagy probléma azonban, hogy könnyebb szinten a játék egy hétvége alatt végigjátszható (nehezebb szinten, ahogy észrevettem a történet ugyanaz, csak jobban vívunk az ellenfelek, így többet fogunk szívni), és ennek a nagy részét is az üres terepen való futkosás tölti ki. Az ellenfelek száma sem mondható túlságosan magasnak. De aki szereti az M&M világot, és nem zárkózik el ettől a játéktílustól, élvezetes órákat tölthet el vele.

Pelace

Crusaders of Might & Magic
3D0 akció

Minimum	Optimum
Processz 166 MHz 32 MB RAM	Processz 333 MHz 64 MB RAM DDD támogatás
Szeret – nem szeret	Van másik
✓ kellemes hangulat ✓ jó grafika ✗ túl lineáris játékmotívum ✗ rövid történet	Die by the Sword Deathtrap Dungeon
Kivitelezés: [] jó [] közepes [] rossz	Hangulat: [] jó [] közepes [] rossz
Összetettség: [] jó [] közepes [] rossz	8



Hidden & Dangerous: Fight for Freedom

Szabadság, fegyverem, e kettő kell nekem!

Nem egészen egy éve jelent meg a Talonsoft gondozásában a Hidden & Dangerous nevezetű kommandós akciójáték. A nagy sikerre való tekintettel várható volt, hogy nem fogják hagyni szegény rókát téli álmat aludni.

amiből két lényeges dolgot tapasztaltam. A pontatlan lövések után (néha) fedezékbe húzódnak ellenségeink, továbbá aktívan el-

A Fight for Freedomról érkező információk finoman szólva sem nyugóztak le. Három hadjárat, ezen belül kilenc küldetés nem tartozik azokhoz a számokhoz, amiktől az embernek seprűért és lapátért kéne mennie, hogy az állkapcsát valahogy felszedje a padlóról. No, de ne legyünk ilyen szigorúak! Lehetséges, hogy a legapróbb részletekig kidolgozott, gondolkodásra késztető, hatalmas, hangulatos pályákat találunk a korongon.

Izomszágú kommandó

Legnagyobb sajnálatomra, a valóság nem teljesen fedi le álmaim rózsaszínű küldetéseit. A pályák legtöbbször meglehetősen lineáris szálon fut. Bővebben: elég, ha megfelelő pozíciókból mesterlövész fegyverekkel ártalmatlanná tesszük az elvetemült fritzeket. Néha a többiek támogató tüzére is támaszkodnunk kell, de ennyiben akár ki is meríthetjük az összehangolt csapatmunka fejezetet. Jobb megmozdulásaink után sűrűn mentve, akár egyetlen nap alatt is végigszánkázhatunk a három „gigantikus” méretű kampányon. Melyek egyébiránt egy sugárhajtású bombázó elrablása, egy híd felrobbantása és az azt kö-



vető menekülés, végül egy görög kommunista terrorista gimnazista tenorista likvidálása körül „bonyolódnak”. Utóbbi egyébként már 1946-ban zajlik, kilépvé ezzel a második világháború időkeretéből.

Tiger sieger?

Itt az ideje, hogy valami pozitívumot is felhozzak a programmal kapcsolatban, mielőtt a CÉG emberei megjelennek, és rituálisan kivégeznek. Nagyon nagy élményt jelent a sok jármű elhelyezése, melyek nagyobbik részét magunk is irányíthatunk. Félelmetes élmény dzsippel robogni az ellenség sorai közé, miközben a sofőrön kívül mindenki ontja az ölmot. Ellenkező felállás esetén se keseredjünk el, megfelelő eszközökkel (bazooka) még egy nagymacskát is meg lehet szelídíteni. Bár az kicsit furcsálltam, hogy még szemből is gond nélkül ki tudtam löni akár a félelmetes Tigrist is. De ha csak ennyi gondom akadt volna a németekkel...

A páncélosok gyenge teljesítményét ugyanis a gyalogságuk pótolta. Mint az eredeti játékban, itt is félelmetesen jól lőnek a Wehrmacht legényei. Erre jön a legfrissebb patch nyújtotta AI finomítás,

kezdik kutatni a veszélyforrás helyét. Egy oda. Ugyanakkor kiokosított bajtársaink gyakran egymást lövik halomra, ha történetesen valamelyikük rossz időben rossz helyen tartózkodik. Öngöl. Aggodalomra azonban semmi ok, mindkét problémára megoldást kínál a már említett egyszemélyes mesterlövész kommandó bevetése.

Nem tudom, hogy vagytok velem, de én már picit unom ezt a kiegészítő-anyag dömpinget. El lehet játszani a Fight for Freedommal is néhány napig, hétig, de kétkem, hogy bárkiben maradandó élményt tudna kelteni. Talonsoft-ék ismét elkezdhetnének eredeti, forradalmi újításokat hozó alkotásokat piacra dobni, mert ellenkező esetben a piac fogja őket dobni oda, ahonnan néhány éve felküzdötték magukat, az ismeretlenség homályába.

-csonti-



gamestar@idg.hu

H&D: Fight for Freedom
Talonsoft Interactive / Talonsoft [Korábbi verziók és akciók](#)

Minimum	Optimális
Pentium 233 MMX, 32 MB RAM 3D gyorsító	Pentium II 333 MHz 64 MB RAM 3D gyorsító

Szerez - nem szerez	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> jó hangulat <input checked="" type="checkbox"/> kevés küldetés <input checked="" type="checkbox"/> történelmi hiányosságok	Rogue Spear Hidden & Dangerous

Kritika: jó
 Hangulat: jó
 Összettség: közepes

6



stratégia

Játékbemutató

Rival Realms

A fantasy stratégiák legújabb riválisa

Hosszú idő telt el, mióta megjelent a Warcraft 2, és hatalmas sikert aratva beírta magát a legjobb játékok könyvébe. És mellékesen a játékosok széles rétegével kedveltette meg a real-time stratégiai játékokat, melyek sikere azóta is töretlen. Éppen ezért meglepő, hogy fantasy jellegű RTS viszonylag kevés jelent meg, egészen az utóbbi időkig, amikor is előbukkant a homályból a TA: Kingdoms és az Age of Empires 2. S bár mindkettő hosszú időre le tudja kötni az emberfiát, mégis érdemes egy pillantást vetni a Rival Realms-re, és összehasonlítani a „nagyokkal”.

Az intró semmi különösét nem tud fölmutatni, a Blizzard animjai mellett nyugodtan elbújhat. Maga a játék sem kiemelkedő grafika-íllag, itt az AoE 2 viszi el a pálmát. A fák és a víz ugyan animáltak, ami sokat lendít a dolgon, de az egységek és az épületekre már kevésbé szépek. Ezek után azt gondolnánk, hogy az RTS-ek piacán, ahol a grafika rettenetesen fontos, már labdába sem rúghat a já-

hével veti magát az ember a játékba. Három faj között választhatunk, itt nem igazán találunk meglepő dolgokat. Vannak az emberek, az elfek és a gonosz zöldbőrűek (orkok + társaik). Kezdetben a történet sem az igazi (mondhatni koppintott): az embereknek vissza kell vernie az orkok támadását, az orkoknak egyesítenie kell a törzseket, majd elpusztítani az embereket és az elfeket, míg az elfek valahol a kettő között ingáznak.

Az igazán nagyszerű újításokat akkor vesszük észre, ha elindítjuk a küldetéseket. Természetesen a központ itt is a kastély, innen irányíthatjuk birodalmunkat. A nyersanyagok itt is megegyeznek a más játékokban találhatók: arany, fa, étel. Azt, hogy ezeket hogyan gyűjtjük be, igen kellemes módon oldották meg a játék készítői. Kijelölhetjük

mivel foglalkozzanak. Pl. kijelöljük, hogy ötven vágjanak fát, négyen bányásszanak aranyat, hárman pedig dolgozzanak a földeken. Az épületek felhúzása pedig még egyszerűbb lett: megrendeljük a kastélyban az építményt, majd ha elkészült, csak ki kell választanunk a helyét és pár pillanat múlva már ott is találjuk. Ezzel a két lehetőséggel rengeteg felesleges munka jön le a vállunkról és sokkal inkább a stratégiára koncentrárlhatunk. Ami szintén előny, hogy viszonylag kevés épületünk van, így ezzel sem oszlik ezerfelé a figyelmünk. A hátránya ennek viszont az, hogy az egységek fejlesztését (upgrade) meg lehetőségen ügyetlenül oldották meg. Az odáig még jó, hogy minden fejlesztést egyszerre elvégezhetünk rajtuk, de az már kevésbé, hogy ezért egyenként vissza kell vándorolnunk a bázisépületükbe (pl. lovagnak a barakkba),



ték. A RR azonban tartogat meglepetéseket! A gyakorló küldetések nemcsak hasznosak, de igen hangulatosak is – máris nagyobb

egyenként a parasztjainknak, hogy mit csináljanak, de sokkal jobb, hogy már „születésük” előtt beállíthatjuk a kastélyban, hogy



ahol elvégzik rajta a változtatásokat. Persze igaz, hogy ez így realitás, de hosszadalmasabb és fárasztóbb is egyben minden egyes



egységnél odafigyelni, hogy fel van-e már fejlesztve.

Egységeink ötféle tulajdonsággal rendelkeznek, úgymint sebész, célzás, páncél, ható- és látótávolság. Ezen értékek változását szerencsére könnyen szemmel tarthatjuk. Az öröm pedig az, hogy ezek az értékek változnak is az idők során, lévén csapataink tapasztalatot gyűjtjenek! Őt szintet tudnak fejlődni, és igencsak sokat számít, hogy egy zöldfülűvel, vagy egy veteránnal aprítjuk az ellent. Rádásul embereink négy darab tárgyat is magukkal vihetnek, ami már komoly RPG beütést ad a játéknak és új lehetőségek egész sorát tárja eléink. Találhatunk a pályákon is ládákat, megrakva földi javakkal, illetve az ellenségéknél és a kóborló szörnyeknél is találhatunk különféle hasznos cuccokat. Ha valakinek megtelt a puttonya, akkor sincs gond: odaadhatja valamelyik társának, vagy lerakhatja egy zsákban a földre. Alapvetően a védő- és támadóérték növelő tárgyak vannak többségben, de találhatunk sebességgyorsítókat, (nem Speed-re gondoltam ☺) vagy különféle italokat is. Az új lehetőségeknek köszönhetően papjaink békés perceikben keverhetnek mana- vagy gyógyitalokat, amelyek kevesebb békés pillanataiban felhasználhatják. Kedves karakterünk, a tolvaj, előtt is fényes jövő áll: ha láthatatlan és nincs a közelben őrtorony könnyedén megszabadítja ellenfelünket az értékeiktől. A Warcraftból már ismerős robbantó pedig előre elkészítheti a bombákat, amelyeket aztán később elhelyezhet és felrobbant. Ő egyébként rendelkezik néhány egyéb kellemes képességgel



is: megjavíthat különböző sérült szerkezeteket (pl. kaptapult) és létrehozhat egy darab szárazföldet a tengerben, vagy fordítva – egy

gamestar@idg.hu

pohár vizet a szárazföldre. Mondanom sem kell, ezzel is mennyi új stratégia nyílik!

Csapatáink egyébként, ha éppen nem harcolnak, akkor szép lassan visszanyerik életerejükét – úgy, mint egy RPG-ben. Így már nem engedhetjük meg magunknak, hogy futni hagyjuk a sebesült ellent, mondván, majd később folytatjuk. Persze ez számunkra is igencsak előnyös, hiszen sérült, de tapasztalt csapataink, kis idő elteltével ismét hadba indulhatnak. Ha ezt parancsoljuk nekik, négyféle harci formáció közül választhatunk, ahogyan rárontsanak a mit sem sejtő ellenségre. A hadrendnek messze nincs akkora jelentősége, mint mondjuk a Myth-ben, de ez is egy könnyítő opció, hogy ne kelljen állandóan rendezgetni az egységeinket. Embereink hajlamosak viszont néha különböző dolgokba beakadni, ilyenkor magunknak kell őket ismét a helyes útra terelgetnünk. Kárpótolnak cserébe azzal, hogy varázslataikat, speciális képességeiket maguktól használják, sőt: kiválaszthatjuk, hogy melyik speciális tulajdonságukat használják automatikusan! Pl. a varázsló ne a gyenge mini-villámjával sütögesse az ellent, hanem hajigálgjon inkább tűzlabdákat. Rádásul, ha elfogy a manája, mindegyiket noszogatás nélkül, magától felhőrpinti a mana növelő italát – már amennyiben rendelkezik ilyenekkel. Harcosaink életerejének alakulását is végre könnyedén nyomon követhetjük. Ha nem jelöltük ki őket, akkor nem látszik, de ha rámegyünk a kurzorral, akkor megjelenik és természetesen, ha kijelöltük őket, akkor folyamatosan láthatjuk.

Birodalmunk igazgatása is kicsit módosult: bár nagyjából a szokásos épületekkel találkozunk, de csapatainkat meglehetősen könnyedén tudjuk kiképezni. Nemi ráfordítás ellenében, egyszerre akár három egységet is gyárthatunk, emellett pedig a megrendelt egységek számának csak nagyon szűk határt; egy egész hadsereget megrendelhetünk előre – már ha rendelkezünk hozzá a kellő anyagiakkal. Fura dolgokkal is találkozunk, így pl. minél többet képzünk ki egy egységből, annál többbe kerül. Nyersanyagforrásaink nagyságát pedig csak megcsaccolni tudjuk;



semmi jelzés nincs arra nézve, mekkora is az a bizonyos aránybánya. A fákat ellenben vég nélkül vághatjuk, egyáltalán nem igazgatjuk magukat azon a tényen, hogy kastélyok épülnek fel belőlük, ugyanúgy nőnek tovább, mintha mi sem történt volna. Három kampányban, mintegy hatvan küldetésben bizonyíthatjuk, hogy érdemesek vagyunk egy királyság irányítására, ezzel szemben viszonylag kevés különálló pályát találunk a korongon. Szerencsére mellékeltek viszont pályaelejtort, ahol kedvünkre tervezgethetünk.

Multiplayerben nyolcan játszhatunk egyszerre és a fent említett újdonságok miatt nyugodtan áttervezhetjük a barátok ellen vetett korábbi taktikáinkat. A játék hangfektjei elég átlagosak, a beszéd pedig már a Warcraft-ben is hangulatosabb volt. A zenére viszont nem lehet panaszunk: nagyon kellemes aláfestést nyújt, nem is éreztem annak szükségét, hogy idővel elhallgattassam. Mindent összevetve egy igen jó fantasy RTS-sel lettünk gazdagabbak, melyugyan nem taszítja le a trónjáról a jelenlegi királyokat, de a közelükben jár. Az új stratégiai lehetőségek pedig elég indíttatást adnak ahhoz, hogy belemélyüljünk a játékba.

Uhu

Rival Realms
Titus / Digital Integration stratégia

Minimum	Optimum
Pentium 50 MHz, 16 MB RAM	Pentium 100 MHz, 32 MB RAM
Szeret – nem szeret	Vagy másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ intelligens egységek ✓ könnyű irányítás ✓ új stratégiai lehetőségek ✗ átlagos grafika 	Nincs másik
Kivitelezés: ■ ■ ■ ■ ■	Közepes
Hangulat: ■ ■ ■ ■ ■	Jó
Összetettség: ■ ■ ■ ■ ■	Közepes

8



akció

Játékbemutató

Codename Eagle

Ha ezt Lenin megélhette volna...

Az évek óta sorozatosan gyártott FPS-ek világában nagyon nehéz eredeti, világrengetőt alkotni. Sokan próbálkoztak már kiforrottabb látvánnyal, hanggal vagy különböző történelmi korokba helyezett történettel. Mit tegyen az egyszeri szoftvercég, ha szeretné erre a zsiros piaci szegmensre helyezni programozók bőréből cserzett bakancsát? A válasz egyszerű: átírja a történelmet, és viszaröpít minket a húszas évek alternatív világába!

A Take2 „történései” 1900 körül kanyarodtak külön utakra. 1917-ben II. Miklós cár hatalmának nem a forradalom, hanem hirtelen elhalálása vet véget, fia, Péter öröklí a trónt, aki drasztikus lépéseivel megteremti egy hatékony hadigépezet alapjait. Az orosz tudó-

a legyőzhetetlen cári birodalmat. Ő Red, akinek az előtörténetéből megtudhatjuk, hogy (nomen est omen) orosz, és Péter zarnoki uralma üzte őt el hazájából. Hamarosan belépett az oroszellenes Szövetség titkos szervezetébe, hogy diverzánsakciókkal ássa alá a diktátor hatalmát. 1927-re a

háború kritikus szakaszába lépett. Az oroszok több, pusztító csodafegyver elkészítését fejezték be, és tankjaik is a végső rohamra készülnek. Ebben a helyzetben kell Redet irányítva megfordítanunk a hadiszerencsét!



sok félelmetes fegyvereket kísérleteznek ki, hamarosan kítör a Háború. Péter leigázza a szomszédos népeket, majd támadást indít az Európa közép és nyugati felén elhelyezkedő birodalmak ellen is. Úgy tűnik, a világot már semmi nem mentheti meg az orosz kényuralomtól. Semmi és senki, talán csak a minden korban létező hősök...

Verne szelleme leng Red felett

Senki számára nem fog isteni kinyilatkoztatásként hatni, ha elárulom, egy ilyen nagybetűs HŐS szerepében kell romlásba dönteni

Az első olvasatra is sok logikai sebből vérző történet mégsem kedvetlenített el a játéktól, mert a képi világ teljesen feloldja az ellentéteket. A fegyverek, gépek látványa (számomra legálábbis) Verne

műveit juttatta az eszembe, ahol szintén nem az volt a fontos, hogy fel lehet-e jutni a Holdra egy ágyúgolyó belsejében! Ilyen szemüvegen át nézve már nem akad ki az ember, ha történetesen páncéltököllet vagy 120 km/h-ás (!) sebességgel száguldozó lángszórós harcocsival találkozik az alternatív 1927-es évben.

Sokan várhatták, hogy a Talonsoft égisze alatt megjelent Hidden&Dangerous bevált építőkövei visszaköszönek majd a CE-ben is. Nos, tévedtek. Utóbbi program hús-vér fps, abból a szempontból, hogy csak egyetlen karaktert irányítunk, így a hangsúly nem az összehangolt csapatmunkán, a tervezésen, hanem sokkal inkább a pergő akción van. A realitásokkal történt szaktást mi sem bizonyítja jobban, minthogy a jól ismert boostereket (lőszer, páncél, eu. csomag) sem felejtették ki a pályatervezők.

FPS-szimulátor???

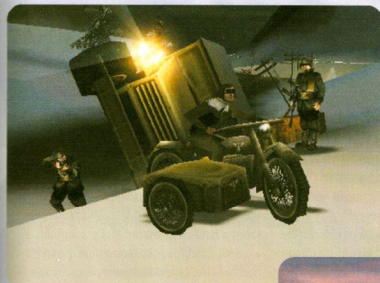
Ennyiben azonban ki is merülnek a játék FPS vonásai. Helyet adva más stílusoknak is, hiszen a játék során rengeteg járművet lehet, és néha kell használnunk. Odáig semmi érdekes nincs a dologban, hogy alkalmanként teherautót, oldalkocsis motort, áramot veze-



ARMOR HEALTH
100 150

SHELLS BULLETS GAS
0 99 0

www.gamestar.hu



ezért, mindenesetre a „kék kulcs a kék ajtóba” logikai fejtörőnél egy fokkal nagyobb szellemi kihívást jelentenek a CE egyes küldetései.

12 egy tucát

A tizenkét feladat változatosságára már történt utalás, de álljon itt néhány konkrét példa is.

programnak: többek között távcsöves puská, gépfegyver, gránát, bomba, páncéltörő, gázgránátvető (!) található az imponáns listán. A lángszóró pedig a kitarítóan küzdő veteránok kiváltsága lesz.

Furcsa program ez a Codename Eagle. Egyetlen területet sem tudok megemlíteni, amiben kiemelkedő vagy akár nagyon jó minősítést kaphatna, mégsem lehet rásütni a klón, átlag, szürke bélyegeket. A stílusok példátlan keverése kellemes összehatást produkál. Ellenben kicsit furcsa a gyári dobozon díszelgő 15+ korhatár, mert a néhány évvel

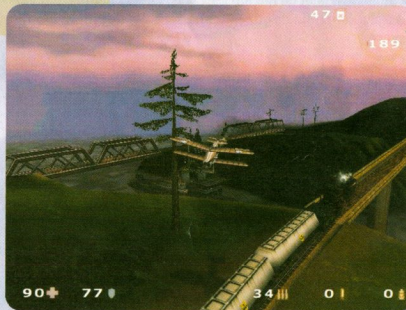
fiatalabbak számára (is) kifejezetten élvezetes lehet ez a nem túl bonyolult elemekből építkező játék. Talán a vértócsát kal kihagyhatták volna a korhatár csökkentése érdekében.

Az egyszerűség dominanciája, az egyszerűség háttérbe szorítása nekem nem vette el a kedvem, sőt kifejezetten jónak

tűnk, de amikor páncélozott négykerekű száguldunk át a meglepődni sem képes szláv bakákon, akkor már kezd izgalmassá válni a történet. A legnagyobb meglepetés viszont egy repülőgép formájában érkezik, ugyanis azzal is el kell boldogulnunk, amennyiben nem akarjuk pályafutásunkat – fedőnevünk-höz hűen – *szaslikként* végezni az orosz szuronyokon. A történet odáig fajul, hogy az egyik küldetést kizárólag repülőpilotaként kell teljesíteni, hidakat, hajókat bombázva. Persze nem érdemes Flight Simulator mélységű modellezést várnunk! Inkább a küldetések színesítése végett került ez a rész a programba, ez a célt viszont tökéletesen el is éri.

Ha már a bonyolultságnál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy az egész játékot áthatja egyfajta „egyszerű, de nagyszerű” érzés. A grafikus motor mindössze 640x480 pixelt hajlandó felszórni monitorunkra, ám egyes elemek (pl. fényviszonyok, napkelte) kifejezetten kellemes ízt kölcsönöznek a manapság már igen szerénynek tekinthető felbontásnak. Mindehhez jól etalált hangok és zörejek párosulnak, nem is beszélve a karakteres akcentussal beszélő szereplők szövegeiről. Főlegmetesen nagy arc az első pályán felbukkanó öreg, aki egy üveg vizecskéért (ejtsd: vodka) hajlandó odaadni nekünk a teherautóját, mellesleg ugyanó hajtát át vígan egy rossz reflexekkel „megáldott” katonán!

A figyelmes szemmel olvasóknak feltűnhetett a vodkás üveg, mint FPS-be nem illő tárgy. Igazuk van, ám a CE e tekintetben sem sorolható a konvencionális játékok közé. Jól lehet korlátozott mennyiségben és helyen, de tárgyakat kell felkutatnunk és azokat a megfelelő helyen használnunk. Aktuális kalandjátékunkat ugyan nem fogjuk hanyagolni



Robbanthatunk gátat, vadászhatunk magas rangú tiszt fejére, előkészíthetjük a terepet a szövetséges szőnyegbombázásnak, és még sorolhatnám a színes paletta árnyalatait. A pályák viszonylag nagy területet ölelnek fel, ám a feladatok lineáris menetű megoldása miatt nem tudjuk átérezni a tér szabadságát.

Sajnos az ellenfél intelligencia kvóciense is az egyszerűség jegyében született. Gyakran minden ok nélkül felpattannak, és hanyatt-homlok menekülnek olyan szituációban, amikor már az is befejeznék pályafutásunkat, ha egészségesen hátra veregtenének. Így maximum mi veregatjük meg az ő lapockájukat, némi ölommal. Nem jobb a helyzet a kutyák, farkasok és egyéb négy lábbon rohamozó ellenség esetében sem. Ők olyan szagotott úton közelítik meg a halálra rémült diverzánst, hogy azt egy másnapos üregi nyúl is megirigyelhetné. Viszont így ember legyen a talpán, aki képes messziről leteríteni őket!

Az egyik legfontosabb kérdést, a fegyvereket direkt hagytam a végére. Ebben a tekintetben ugyanis nem kell szűgyenkeznie a

tartom, ha ilyen devjáns programok is utat találnak a játékosokhoz a csillagó-villogó, ötletellen divathullám között. Viszont, ha én értelmeztem félre a készítő szándékát, azaz eszközbe sem jutott a Verne-stílus viszszaadása, nem egy könnyen emészthető, szórakoztató játékot, hanem Unreal-, Quake-gyilkos terméket akartak világra hozni – akkor bizony elvetélték!

-csonti-

Codename Eagle	
Take 2 Interactive / Talonssoft HGH 92 Kft. - Tel: 223-1500	
Minimum	Optimum
Processz 266 MHz	Processz 1 GHz
32 MB RAM	64 MB RAM
CD/DVD gyorstároló	CD/DVD gyorstároló
Szerelem - nem szerelem	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> remek hangulat <input checked="" type="checkbox"/> gyors játékmenet <input checked="" type="checkbox"/> magas szintű intelligencia <input checked="" type="checkbox"/> túl könnyű	Nincs másik
Állítgatás:	<input type="checkbox"/> jó
Hangulat:	<input type="checkbox"/> jó
Összetartás:	<input type="checkbox"/> jó





sport

Játékbevezető

Street Luge Racing

Gördeszkával

120-szal a kanyarban

Ismét egy remek alkotás az extrém sportok rajongóinak. Hogy mit akar ez jelenteni? Amerikában az emberek annyira unatkoznak, hogy képesek valami újat kitalálni, amivel tuti szanaszét török magukat. A lényeg, vegyél egy gördeszkát, kicsit alakítsd át (legyen olyan hosszú, hogy elférj rajta), öltözz be motoros szerkőbe, a bukósisakot el ne feledd, keress egy hosszú lejtős, kanyargós autót, amin kicsi a forgalom és gurulj le. Persze úgy, hogy fekdj rajta hanyatt, és imádkozz.

A legszebb az egészben, hogy valóban léteznek ilyen fanatikus emberek, akik képesek kitenni magukat ekkora veszélynek. Magából a játékból is kiderül, bizony megcsik, hogy több mint 120 km/óra sebességgel száguldoznak lefelé. Hogy az életben mit lehet ebben élvezni? Azt nem tudom, de a játék maga nagyon jó szórakozást nyújt.

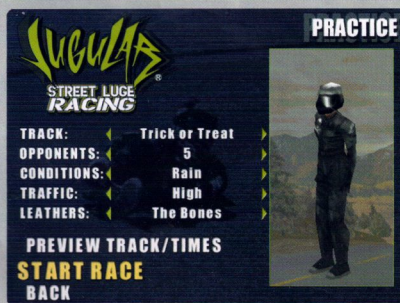
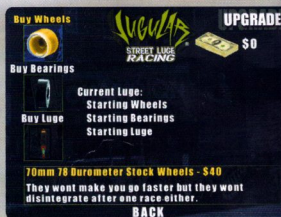
Már rögtön az elején ki kell emelnem a bevezetőt, mert kisebb töltőgetés után az Offspring egyik száma csattant föl hangszórómórból, ami nagyon tetszett. Egy kisebb filmet nézhetünk végig, ahol megtekinthetjük, hogyan csinálják az igazi nagymenők. Kiderül még az intróból az is, hogy bizony a rend szigorú őrei nem nézik mindezt jó szemmel, és ez a játékban is így lesz.

Miután kigyönyörködtük magunkat, rögtön a menübe kerülünk. Lehet gyakorolni, valamint egy szezont kezdeni. Ha az előbbi vá-

lasztjuk, akkor bármelyik pályát, mindenfajta időjárási tényezőben kipróbálhatjuk, sőt még ellenfelet is adhatunk magunknak, hogy legyen egy kis kihívás. Amennyiben mindent beállítottunk, akkor jöhet a gurulás. Először a gép körbepert minket a pálya fölött, hogy jobban megismerjük. Figyeljünk az éles kanyarokra, lejtőkre, hol lesz majd érdemes egy kicsit fékezni (időnként ugyanis azt is kell), ne hogy elszálljunk, mint a győzelmi zászló. Ha mindezzel megvagyunk, máris a rajtnál találjuk magunkat. Elinduláshoz meg kell lökni magunkat, hogy lendülethez juthassunk, ezt emberünk kb.

50 km/óra (!) sebességig teszi (jó karjai lehetnek), utána ráfekszik a deszkára. Innen meg csak a mi ügyességünk tartja rajta. Kanyarodni kétféleképpen lehet. Normális esetben súlypontunkat helyezük át úgy, ahogy a gördeszkánál szokás, jobbra döntöm, vagy balra döntöm. Ha ez már ke-

vés volna, akkor jön az, hogy leteszi az egyik lábát, mint a szánkónál, ami hatalmas füstfelhőt eredményez egy kis lassulást okozva, viszont a hatás nem marad el. De a legjobb, ha a kettőt kombináljuk. Persze nem csak a kanyarokkal kell megküzdenünk, hanem az autókkal is. Bizony megcsik néha az is, hogy előzésre kényszerülünk, mert az előttünk ballagó autó, aki a megengedett sebességhatáron belül marad, lassúnak tűnik. Az igazi móka akkor keletkezik, ha ilyenkor szembe is jönnek az autók. Ekkor kell egy kis szerencse, de nem utolsósorban az ügyességünkön múlik. Szó esett a rendőrökről is. Ha rendőrautóval találkozunk, az rögtön keresztbefarol az úton, és megpróbálja utunkat állni. Ha sikeresen kikerültük az első csapást, akkor számítanunk kell





berünk épségét, valamint gördeszkánk állapotát mutatják. Maximum háromszor bukhatunk, de ez a sebességünk től is függ, valamint attól, hogy milyen körülmények között estünk. Ha a sisak fekete lesz, megyünk a kórházba, ahol szép kis summát kell otthagynunk. Miután végiggurultunk egy pályán, a helyezésünktől függően kapunk valamennyi pénzt, amit két verseny között elkölthetünk deszkánk fejlesztésére, vagy esetleg jobb ruházatot is vethetünk magunkra (már ha

marad valami a kórházi kezelés után). Érdekes játékra bukkanunk, ami remek szórakozást nyújthat. Még nem esett szó a hibákról. Nos, az is van bőven, de szerintem a játék hangulatán annyit nem ront. Idegesítő az, hogyha 100 km/órás sebességnél esem, akkor kb. két méter gurulok, aztán ott fentregek a porban, utána vígan pattanok fel a deszkára és folytatom az utam. Ezt azért megnézném, hogy csinálja valaki igazából. Valamint, ha autónak ütközöm, szintén ugyanez történik. Viszont jól meg vannak csinálva

Malachit

arra, hogy a következő kanyar előtt két zsernyák blokádot alkot, amit csak úgy kerülhetünk el, ha a kettő között ellavirózunk valahogy. Vigyázzunk, nehogy kifussunk az út kavicsos szélére, mert akkor tuti a bukás.

Ez volt a gyakorlás része. A szezon esetében sima versenyről van szó, a pályákon sorban kell végig haladnunk, ahol nincsenek autók, nincsenek rendőrok, nincs út széle, mert az ki van rakva szénabálákkal. A játék közben a jobb felső sarokban találunk egy kis zöld bukósisakot, és egy kis kereket. Ezek az em-

Street Luge Racing extrém sport

Head Games

Minimum	Optimum
Processzor 166 MHz, 32 MB RAM, 3D gyorsító	Processzor 333 MHz, 64 MB RAM, 3D gyorsító

Szeret-nem szeret **Van másik**

- ✓ hangulatos játékmenet
- ✓ szép grafika
- ✗ időtálló ellenfelek

Nincs másik

Kivitelezés: Kétszeres

Hangulat: Kétszeres

Összehajts: Kétszeres

6



Boltjaink:

Székesfehérvár: 8000 Alba-Plaza tel.:(22) 502-880
Szeged: 6722 Bartók tér 13. Tel.:(62) 55-22-33

PC-s játékok		PSX Játékok	
Aliens vs Predator	9 450	Colin McRae Rally	6 720
Free Space 2	9 450	Crock: Legend of the Gobos	6 720
Dungeon Keeper 2	9 450	Re-Volt	12 240
Need for Speed IV	9 450	Tai's Fu: Wrath of the Tiger	11 380
Tiberian Sun, NHL 2000	9 450	Toca 2 Touring Car	12 240
Vegas Games	7 270	Star Wars: Episode I	12 160
Sinistar: Unleashed	9 450	PSX kiegészítők	
Alpha Centauri, Darkstone	9 450	Memória 1 MB/2 MB kártya	2 000/3 200
DarkStone	9 450	Alapgép, Classic controller	35 000/2 000
Számítógép konfigurációk			
Celeron 300, 4.3Gb hdd, 32 Mb ram, 4Mb video, 40x Cd rom, LG 14 monitor		119 000	

Ajándék Tokaji Aszúval köszönjük az újévet
(minden 50.000 forint feletti vásárlás esetén!)

- Corel DRAW 9: 55.000.-, FIFA 2000: 9 450.-
- Matrix DVD: 4.000.-



Aktuális raktárkészlet: Hívjon!

Fenti árak Áfa nélküliek.
Aktuális árak az interneten: www.sprint.hu !



ajkció

Játékbeutató



Toy Story 2

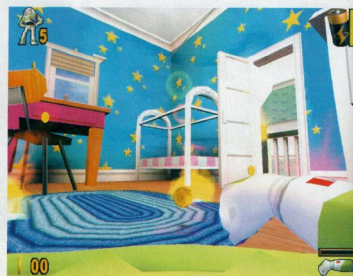
A legkedvesebb Csillagharcos

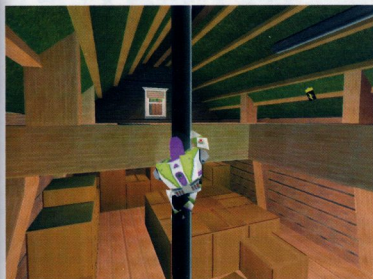
Egy idő után mindenki hajlamos arra, hogy addigi kedvenc, szeretett játékeit egyre inkább nélkülözze, majd felrakja egy polcra, és teljesen megfeledkezzen róluk. Pedig nem is sejtjenék, hogy ezek a játékok igenis érző lények, akik mindent megtesznek, hogy ők lehessenek az aktuális kedvencek...

Arajzfilmek koronázatlan királya, Walt Disney is meglepődne azon, hogy a nevével fémjelzett filmstúdió milyen remek munkákkal öregbíti a cég hírnevét. A sok nagyszerű filmet sokszor számítógépes játékok is követik, és így van ez jelen esetben is... A Toy Story első részében egy tipikus amerikai kisser, Andy régi, és addigi kedvenc játékaik közé ajándékként megérkezik egy új figura, Buzz Lightyear, ismertebb nevén a csillagharcos, aki Woody-t az addigi kedvenc cowboy-t szinte azonnal a feledés homályába repíti. Hosszas kalandokon keresztül azonban a végén minden jóra fordul, legalábbis egészen idáig... Bár a mozikkban csúszik a második rész premierje, de szerencsére a játék viharos gyorsasággal érkezett meg szerkesztőségünkbe, én pedig ellenállhatatlan kísértést éreztem, hogy megtudjam mi az, ami a békés harmóniát újra megzavarja. Minden békésen indul, Andy egy táborba utazik, ahová nem viheti magával kedvenc játékeit. Hüen várják is vissza Andy-t, azonban a ház békéjét megtörni egy kegyetlen játékvijó, aki egy félre-

értés miatt magával viszi Woody-t. A feladat csöppet sem egyszerű tehát a kicsiny méretű játékok számára: visszaszerezni Woody-t a kereskedő karmai közül, mielőtt szeretett gazdájuk, Andy visszatér a táborból... Itt kapcsolódunk be a játékba, Buzz szerepében, aki már párszor bebizonyította, hogy mi mindenre képes egyszerű külsejű, labilis lelkivilágú cowboy barátjáért. Ezúttal sem lesz könnyű dolgunk, hiszen Andy szobájából elindulva 15 izgalmas, ötletes, de roppant nehéz helyszínen kell végigmennünk. Hősünket általában külső nézetből, hátulról láthatjuk, és irányíthatjuk őt a számtalan próbatétel felé. Ebből adódóan a nézőpont mindig látványos, de néhányszor használhatatlan is, a térerzet sokszor elvész és nem tudhatjuk egy-egy ugrásnál, hogy mikor értük már el az adott távolságot. Néha pedig

pont úgy állunk, hogy a falaktól, vagy a nagyobb objektumoktól nem láthatunk szinte semmit, akárcsak a Tomb Raider-ben. Szerencsére itt átválthatunk first person nézetre is, ami nagyon hangulatos és használatával sokkal könnyebb a célzás is. De hogy ne legyen teljes az örömünk, arról is gondoskodtak, mivel ezt a nézetet csak álló helyzetben használhatjuk. Szintén rossz pontokat szerez az irányítás is, egyenesen menni Buzz-al például nem igazán lehet, mindig kicsit balra húz. Nagyon nehéz elsőre odaállni bármilyen objektumhoz, még hosszas gyakorlás után is sokszor a szerencse kell a pontos manőverezéshez. Ezt a két negatívumot leszámítva a játék minden része csaknem tökéletes. Nagyon szépek az egyes részeket bevezető fil-





mek, nagyon szép maga a grafika is, bár igaz, hogy a 3D gyorsítás nem úgy működik, ahogyan azt ma már joggal elvárhatnánk. A közeli tárgyak ugyanis rendkívül pixelesek, és hiába mutatnak szépen távolabbról, miután sűrűn kell elbújunk, eltolnunk valamit, ezért a látvány bizony sokszor zavaró. A hangulat ennek ellenére tökéletes, tetszetős zene, ötletes pályák, az első részből megismert, segítségünkre szoruló barátaink mindig elő-előbukkanak és elvárják, hogy csillagharcos társuk mindent megoldjon. Ez persze nem is baj, hiszen rengeteg dolgot összegyűjthetünk a pályákon, az érméktől kezdve az elemeken át a jól ismert pizza-tokenekig, és ezek mind-mind jól fognak majd jönni a későbbiekben. Tudunk ugrani, előremenni – hátrálni viszont sehogyan sem sikerült, pedig ez a funkció nem értett volna sokszor, mert így egy kis kört kell megtennünk, ha vissza akarunk jutni magunk mögé. A filmhez hasonlóan nem tudunk repülni, csak „stílusosan zuhanni”, ami annyit tesz, hogy magasról nem nagyon ugrálhatunk. Jó hír viszont, hogy a kezünkön lévő lézer működik és hatáskörre sem lehet panaszunk. Kiválóan alkalmas arra, hogy plas-

zik ellenfeleinket megsemmisítsük, ami persze csak ideiglenes megoldás, mivel a legtöbbjük egy idő után újratermelődik és ismét az útunkba fog állni. Arra azonban jó, hogy az egyes szakaszokon nyugodtan átmehessünk, és ne kelljen csak a pontos ugrásokra koncentrálni. Ha újra visszakérülünk, akkor ismét lövöldözhetünk rájuk. Fontosabb viszont valamennyi útunkba eső ceruzaelemért fel-

másznunk, átugranunk, valamilyen módon elérnünk, mert az kicsit feltölti az eséseknél és találatoknál vesztesen fogyó életenergiánkat. A pályákon haladva néhány nyíl vagy éppen keresztjelzi számunka a fontosabb pontokat, ahol külön ugranunk, dobantanunk lesz érdemes a továbbjutáshoz. Nem árt megjegyeznünk, hogy merre járunk már, mert lesznek majd összetettebb pályák is. Rossz hír továbbá, hogy csak egy-egy pálya befejezése után tudjuk elmenteni állásunkat, ami szintén megnehezíti – amúgy is nehéz – dolgunkat. Azonban a játék ezen bosszantó hibái sem tudták kedvetem szegni attól, hogy Woody nyomába eredjek megannyi veszelény és kalandot át. Hiszen ha a kereskedő szétszedi, azt sem ő, sem a táborból visszatérő Andy nem éli túl, nem is beszélve arról, hogy a régi társak – krumplifej és Rex-et az élen – talán túl sem élnek. Itt az idő tehát, hogy cselekedjünk, átél-

jük Buzz Lightyear, a Csillagharcos nem mindennapi kalandjait, segítségünk plasztiktársainkon, szabadítsuk ki cowboy barátunkat és hozzuk őt vissza, mintha mi sem történt volna. Aki belevág a kalandokba, az a már említett apróbb bosszúságokra kell, hogy felkészüljön, és ezt a játékot elsősorban a felnőtt korosztálynak ajánlom. Ennek pedig az az oka, hogy a nehézségi szint nem állítható és Csillagharcos legyen a talpán, aki egy-egy pályát ép páncélzattal átvészel. Ennek ellenére nyugodtan mondhatom, hogy egy nagyon élvezetes és hangulatos játékkal volt dolgom, amely a film minden rajongójának kötelező darab. Aki pedig még nem látta volna a filmet, sürgősen nézze meg.

Doki



Toy Story 2	
Disney Interactive Autómax Kft. – Tel: 461-5700	
Minimum	Optimum
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 3D gyorsító	Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, 3D gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> remek hangulat <input checked="" type="checkbox"/> nagysztereó ötletek <input checked="" type="checkbox"/> igényes <input checked="" type="checkbox"/> nehéz irányítás	Croc Rayman 2
Kvalitás:	jó
Hangulat:	kiünö
Összettség:	jó





Technika

Játékbemutató

Saga: Rage of the Vikings

Beszél valaki itt Kentaurul?

Nem születtem vikingnek. Sőt, utálok a telet és a hideget. De ha a képernyőn látom csak, akkor elviselem valahogy. Még a vikingeket is...

Tökéletes pillanat. A jég és hó ragóságában, megfázva ülök a billentyűzetem előtt, így máris át tudom érezni, milyen lehet vikingnek lenni. Szerintem elég rossz. Mert menni és gyilkolászni kell. Hmm... De lássuk a játékot.

Nagy „örömmel” vettem észre, hogy a Saga, más egyéb versenytársaival szemben nem tartalmaz küldetéseket. megmondom őszintén, ez borzalmasan hiányzott. Nincs egy történet, amit végig kéne járni, nincsenek bonyodalmak, s emiatt nincsenek olyan extra egységek, épületek sem, amelyek sehol máshol nem bukkannak fel a játék során.

De hogy ne érje szó a ház elejét, játszani kezdtem. Első látásra megijesztett az egyszerű grafikai világ. 2000 lelegején, főleg az Age of Empires II után az ember sokkal többet várna. Ezt követően amikor először átéltem a telet a játékban, már tetszett. Szépen elborított a hó mindent, befagyott a tenger (amin persze ilyenkor kedves ellenfeleink gond nélkül átslattyoghatnak, hogy beverjék szépen a fejünket á la Viking)

25 alaptérkép (Single player módban) és rengeteg multiplayer térkép közül választhatunk bátran. Én az alapokkal kezdtem. Feladat: felépíteni 3 házat és 10-re növelni a populációt.

Miután már órák óta játszottam, és teleépítettem az egész térképet (ellenfél ugyanis nemigen volt) kezdtem csodálkozni, miért nem szaporodik a népesség. Volt már mindenkinek pedig. Még jó, hogy volt kézikönyvem, hiszen a népességszaporítás módszere (milyen hihetetlen) nem más, mint egy hölgy és egy férfi szereplőt beköltöztetni egy közös házba, majd várni, és máris előbukkan egy újabb felnőtt emberünk. Eredeti nem?

Miután jól kiröhögtem magam, tanulmányozni kezdtem a dolgokat. Ne ijedjünk meg, ha építkezni kezdünk, és emberünk nem megy azonnal a helyszínre. Hiszen felméri, milyen nyersanyagok kellenek és elmegy

előbb értük. Ez elég idegesítő, főleg a már említett AOE II, vagy a StarCraft után. Magyarán nem kezdődik az építkezés azonnal.

Érdekeség, hogy az építkezésben az egész populáció részt vesz (ha kijelöljük őket). Magyarán az elit harcosok kezéről sem esik le az aranygyűrű, ha a törzsnek szüksége van rájuk.

Igazi „mindenki-egyért, egy-mindenkiért” játékok. Csak ne idegesítene annyi minden. Például mindig a szívbaj jött rám, amikor egy éles helyzetben keresztülűszott egy felhő a képernyőn. Sosem jöttem rá, miért jó. Csicsamicsa? Nem lehet sehol kapcsolni sajnos.

Többször gondoltam a csapatok kijelölésével, bár ez biztos saját benáságom, de előfordult, hogy többször kellett kijelölnöm őket... Természetesen itt is igaz a real-time stratégiák legnagyobb gondja: ha csatába kerülünk valakivel, aki legalább akkora erővel rendelkezik, mint mi, igen fel kell kötnünk a gatyónkat, hisz a gép jóval gyorsabban „klikkel”. Szóval türelővel támadjunk.

Nagyon tetszett a ránagyítás (zoom) lehetősége. 3 szintű közelítést lehet alkalmazni, amely segítségével globálisan

is megtekinthetjük csapatainkat, épületeinket és közelről is ránézhetünk valamire.

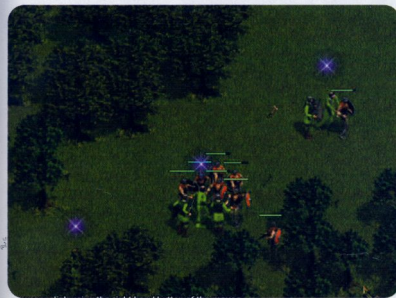
Itt pedig hadd fanyalogjak tovább: a városokat rombadöntő vérszomjas vaddisznókat nagy nehezen elviseltem, de futóatléta embereim igencsak kihozták sodromból. Alaplapotban úgy sprinteltek, mint Ben Johnson. Villámgyorsan húztak át a képernyőn. Na sebjaj, hiszen vannak opciók. Lelassítottam őket. Ettől kezdve mintha kis R betű villogott volna felettük. Úgy érzem a grafikusok spóroltak rengeteg munkát, hiszen így nem kellett annyi mozgásfázist megrajzolni.





Ha már grafika, akkor essen szó a játék egyik hatalmas előnyéről: szemben versenytársaival, amelyek futtatásához erőmre van szükség, ez a játék régebbi, lassabb, kevesebb memóriájú gépeken is gond nélkül elköcog, hiszen semmi 3D, semmi extra, hatalmas animáció nincs benne. Ez azonban hátránya is, hiszen így amolyan 1996 feelingje van a játéknak.

Persze nemcsak vikingekkel nyomulhatunk, hanem több más fajjal is. Óriások, törpök, trollok, elfek, kentaurok és déli-emberek választhatók még, akik saját hagyományaiknak megfelelő fegyverzetet és épületeket használnak (a törpök például hegyek közelében laknak és baltáikkal hadakoznak, míg az óriások köveket hajítanak rájuk). A törpök az egyetlenek, akik képesek



bányát építeni és vasat termelni. Nagyon hasznos tulajdonság!

Mit is hagytam ki? Ilyenkor szoktam írni arról, hogy milyen a játék hangulata. A grafikáról már esett szó, most hallgassuk a hangot: kellemes kelta zenét hallgathatunk a Saga alatt, ami igencsak tetszett. Az egységek hangjai sem rosszak, bár árulja már el nekem valaki, hol találtak a Cryo emberei például kentaur vagy troll szakértőt, aki tudja mit mondanak ezek a népek? (Bár ez már a Warcraft-ban is tapasztalható volt az orkoknál). Nekem mindenesetre tetszett kentaurul minden.

Nem beszéltem eddig még a mágiáról. A négy alapelem (levegő, erdő, föld, tűz) mágiája ez, s ha találnuk mágikus bogycókat a pályán (neadj'isten egy kis gumbogycó szörpöt) szinte törzsünk bármely tagja képes lesz új varázslatokat létrehozni, vagy hasz-

gamestar@idg.hu

nálni. Ezzel szemben hű papjaink legfőbb feladata az, hogy az ellenfél hasonló huncutságait megakadályozzák. Tehát ők varázsolják a védőmágiát.

Érdekes újítás (jó, vagy rossz, mindenki döntse el maga) a hajózás mikéntje.

Ha jól megnézzük, hogyan szállnak a felhők és megfelelő irányba állunk, hajónk vitorlát bont és máris ezerral repeszteni kezd a vízen.

Azonban ha elmúlik a szél, akkor bizony a szerencsétlen legénység felkapja az evezőket és máris izmait megfeszítve hajtja előre a hajót persze jóval lassabban. Jó, mert ettől realiztikusabb a játék.

Rossz, mert ettől sokkal vontatottabb.

Azonban ha jobban megnézzük a hajót, máris hiányérzetünk támad. Körülötte van egy fehéres sáv, amely a hullámfodrozódást hívott szimulálni. Ez azonban a hajó része, s semmilyen animációt nem tartalmaz (az AOE II-ben nagyon jó volt, hogy a hajók vizet fodrozva haladtak).

Valahogy egész idő alatt az az érzés volt, hogy a Saga fejlesztését lelkes Age of Empires (első rész!) játékosok végezték.

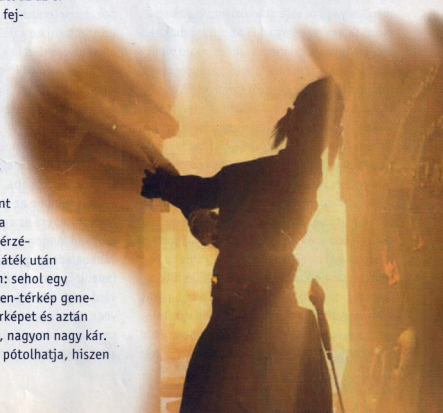
A nagy elődhöz igencsak hasonló játék ez, hiszen még szarvasra vadászni is lehet (ami persze nem túl könnyű). Emellett grafikailag eléggé szegényesnek tűnt számomra. Bár az intrója nem rossz, de itt is AOE érzésem támadt, s az egész játék után rettenetes hiányérzetem: sehol egy küldetés vagy egy véletlen-térkép generátor. Lejátszom a 25 térképet és aztán sehova tovább. Kár érte, nagyon nagy kár. S a hiányt az editor sem pótolhatja, hiszen



egy jó térképet megtervezni tovább tart, mint végigjátszani. Remélem azért a Cryo legalább az interneten rengeteg Single Player térképet ad majd közre (bár én egyet sem találtam).

Dragon "Sverrisson" György

Saga: Rage of the Vikings	
Cryo Automex Kft.	
Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ realisztikusabb ✓ kis erőforrás igényű ✗ nincsenek küldetések ✗ hamar végigjátszható 	Age of Empires II Starcraft Brood War
Kivitelezés: [red bar]	Közepesen
Hangulat: [red bar]	Jó
Összetartás: [red bar]	Közepesen





ekció

Végigjátszás

Tomb Raider 4 végigjátszás II.

Folytatjuk előző számunkban megkezdett leírásunkat..

Az elveszett könyvtár (The Lost Library)

Menj tovább a központi terembe, ahonnan sok ajtó nyílik. Válaszd az északi fal középső ajtaját, majd bent ereszkedj le a póznán. Továbbmenve a másik póznán mássz fel (a pengékre vigyázz). A teremben egy bádogyítézzel találkozol (pisztolyal hamar el lehet intézni). Vedd fel a falon levő aranycsillagot, majd mássz fel az egyik oszlop oldalán levő létrán. Fent újabb terem fogad, ahol két újabb pléhkatona megölése után mehetsz tovább. Ezúttal egy lovas vitéz támad rád, öld meg, és vedd el tőle drágakövet. Vissza az előző terembe, és nyisd ki az ajtót a drágakövel. Menj be, húzd meg a láncot, majd menj vissza abba a terembe, ahol az aranycsillagot találtad. Szaladj tovább a terem végén levő valamelyik járaton, és kerülgesd a lengedező láncokat. Az újabb kis teremben fel lehet feszíteni a padlón levő csapóajtót. Ess le, majd némi úszkálást követően egy kis teremből vegyél fel két újabb aranycsillagot. Keveredj vissza a központi teremig, és a déli fal bal kapuján menj be. Bent rakd fel a három csillagot a falakra, és vizsgálj meg a kinyílt ajtók mögött levő bolygószobrokat. A Földet a teremben találod, az egyik egyedülálló fülke a Jupitert, a másik a Vénuszt rejti, míg a páros ajtó mögött a Mars és a Hold található. Tolo-gasd a bolygókat a padlón levő körökre, Föld-Hold-Vénusz-Mars-Jupiter sorrendben, kifej-

haladva (tehát a Föld legyen közepén), mire jutalmul egy effekt kíséretében tovább is mehetsz a fénysugár forrásánál, egy folyosón. Újabb terembe jutsz, ahol hét kígyószobrot találsz. Húzd meg az elsőt található kart, majd sorrendben az óra járásának megfelelő irányban a többi szobor karját is (ha valahol elrontod, a teremben található pentagramma „nullázza” addigi ténykedésedet). Ha mindent jól csinálsz, platformok emelkednek fel, és a segítségükkel továbbjuthatsz felfele. Fent mártózz meg a szökökútban, majd rohanj tovább a könyvtárba. Innen a központi terem felső szintjére jutsz, ahol először a déli fal baloldali ajtaját célozd meg. Bent vedd fel a Pharos Pillart, majd rohanj vissza szökökúthoz, hogy lerázd az üldöző tüzszellemeket. Ezután menj be a déli fal jobboldali ajtaján, csússz le, kerüld ki a golyót, majd menj oda, ahonnan a golyó jött. Itt balra a falon egy kart láthatsz, amit ugrásból lehet meghúzni. A húzásra felemelkedő platformról ugorj át a felső peremre, a fali folyosón kerüld egyet, és a felső falirészből nekifutásból ugorj az orozslán fejére. Húzd meg a láncot, majd mássz be az orozslán szájába, és tovább, fel a póznán. Ezután menj be az első nyíló ajtón, vedd fel a fáklyát, lépj rá az egyik emelvényre, és a fellobbanó lángon gyújtsd meg a fáklyát. Ha továbbhaladsz, egy kis terembe jutsz, aminek fapadlója van. Dobd a fáklyát a fapadlóra, várd meg, míg leég, majd ereszkedj le. Lent vedd fel a tekercset, és szaladj vissza a kígyószobán és könyvtáron át fel az erkélyszintre, ahol most az északi fal jobboldali ajtaját fo-

god meglátogatni. Bent használd a tekercset, mire kinyílik egy titkos ajtó, ami mögött némi mászkálás után megtalálod az a láncot, ami a főterem nagykapuját nyitja. Irány tehát a központi terem, ahol a nagykapun át a következő pályára juthatsz.

Demetrius csarnoka (Hall of Demetrius)

Bent egy új nagyterem fogad, két járattal. Egyikben a Pharos Knot nevű tárgyat veheted fel, a másikban Van Croy fogad, aki elsőkkik, amíg te a pribékjeivel harcolsz. A harc után told előre a lámpát ott, ahol Van Croy eltűnt, majd menj utána a titkos ajtón. Ess le, és visszajutsz a romokhoz, ahol ugorj a vízbe. Ússz tovább, kerüld meg a kastélyt, és keresd meg azt a víz alatti kis alagutat, ami továbbvezet Isis templomába (nem könnyű megtalálni).

Pharos - Isis temploma (Pharos - Temple of Isis)

Ússz a templomhoz, és a faajtó mellett levő két bejáróban használd a Pharos Knotot, illetve a Pharos Pillart. Kinyílik a templom legalsó ajtaja, ahol tovább úszhatsz lefelé. Feszítsd ki lent a jobboldali ajtót, majd haladj tovább, és a lépcsős teremben öld meg (akár pisztollyal) a szárnyas lényt. Fuss tovább a déli lépcsőn, ahol egy újabb teremben a két túlsó benyúlóban, két oszlop fölött két kőbogarát fessegethatsz ki (Black és Broken



Beetle). Tettetted egy horda izettlábu akarja megtorolni, ezért mássz fel gyorsan a terem két új platformjáról a két oldalsó benyílóba, nyomd meg a gombokat, majd rohanj vissza a terem közepébe, ahol ereszkedj le az új padlólyukon. Rohanj tovább a terem végébe, ott kapaszkodj fel a ferdetetejű oszlopra, majd rögtön szaltózz hátra a felső platformra. Ott nyomd meg a gombot, vedd fel a felhúzó kulcsot, és menj vissza a lépcsős terembe. Ezután nyugat felé egy termet találsz egy kis piramissal. A terem déli és a nyugati padlólyukjaiból vedd fel a Black Beetle-eket a következő taktikával (az északiban csak Broken Beetle van, nem érdemes meglátogatni): Csússz le, a lejtő legvégén ugorj egy nagyot előre, majd azonnal araszolj a túlpartra, és kapaszkodj ki, mielőtt meggyullad a folyadék. Ezután vedd ki a falból a Black Beetle-t, majd menj vissza a csúszdához, amiből időközben lépcső lett. Nagyon kicsi szögben, srégen ugorj a lépcső aljára, és menj vissza. Ha mindkét járatban véghezvitted ezt, akkor elvileg 3 Black Beetle van most a tárgylétszádban. Innen menj vissza a lépcsős terembe, és az északi lépcsőn menj tovább.

Kleopátra palotái (Cleopatra's Palaces)

Szaladj át a nagy szökőkutas termen az északi lépcső felé, majd balra, a felfelé vezető lejtőn. Fent a kifeszíthető falrész mögött egy folyosót találsz, ahol újabb feszegetés után egy gödör fogad. Itt csússz le, a csúszda vé-

gén ugorj, majd gázolj azonnal a balra levő járat végébe, és ott kapaszkodj fel. Vedd fel a Black Beetle-t, majd ugorj vissza a lépcsőre, és szaladj vissza Pharosba, a piramishoz. Helyezd a négy Black Beetle-t a piramis négy oldalába, vedd fel az így kapott gépbogarat (Mechanical Scarab), majd szaladj Kleopátra palotájába, és helyezd a felhúzó kulcsot a gépbogárba. Ezután fuss északra, és kövesd a járatot, amíg gyanús lyukakat nem látsz a földön. Ott használd a gépbogarat, aki becsapja a karócsapdákat, és továbbmehetsz. Az északi teremben a szarkofágból vedd fel a kesztyűt. Ezután szaladj vissza, majd tovább délre, a csapdák kicselezése után. Egy szövevényes teremrendszerbe jutsz, nagyjából fedezd fel, és keresd meg azt a falikart, amelynek meghúzása után felemelkedik egy platform. A platformra mászva ugorj a falnak, kapd el a rést, oldalazz, amíg csak lehet, majd kapaszkodj fel. Egy újabb terembe jutsz, ahol a szarkofágból felveheted a jobb térdpáncélt. Ezután menj vissza a karhoz, fordulj be a sarkon, és menj be az itt kinyílt ajtón. Bent vedd fel a Pharos Knotot a szarkofágból, majd keresd meg azt a sarkot, ahova be lehet illeszteni ezt a tárgyat. Szaladj tovább a nyíló ajtón, és legyél tanúja annak, hogy Lara képmása megjelenik a teremben. Ez a klón csak még több problémát okoz, ugyanis ha a klón sebződik, sebződik Lara is. Ha arra leszel figyelmes, hogy fogy az életerőd, rohanj vissza a terem aljára, akármilyen magasan is vagy, és öld meg a klónt támadó lény(ek)e)t. Kapaszkodj fel a fal mellett

emelvényre, onnan pedig a felső kapaszkodón mássz át a túloldalra. Mássz fel az eggyel feljebb szintre, ugrájj át a túloldalra, és kapaszkodj fel az ottani részbe, ami a legfelső szintre vezet. Fent húzd meg ugrásból mindkét falikart, és a fent kinyílt ajtók mögül vedd fel a két szobrocskát (Ornate Handle, ill. Hathor Effigy). Illeszd össze a kettőt, majd az így kapott tárggyal nyisd ki a legfelső szint zárt ajtaját. Menj tovább, bent öld meg a két őrt, és vedd fel sírkamrájukból a mellpáncélt, illetve a bal térdpáncélt. Ezután ess le a padlólyukba, és szaladj tovább.

A halottak városa (City of the Dead)

Öld meg az őrt, vedd el a revolvért, majd rakd rá a lézernézőkét, és messziről lödd le a sarki géppuskát (az üzemanyagtankba kell lőni), és a tetőn a rosszfiúkat is. Menj tovább a motorral az építkezési területig. Itt szaladj tovább a kis domb felé, ahol egy kockáról felmászhatsz egy kúszórésbe. Az itteni kar meghúzása után pattanj újra motorra, és száguldj tovább. A következő utcán fentről géppuskák lönek, gyorsan kanyarodj jobbra, ahol a nagy kapunál menedékre lesz. Itt szállj le, majd fuss a nagy kapuval szemközti ajtóhoz, nyisd ki, és bent húzd el a hullát. Ezután szaladj vissza az előző kúszórésbe, húzd meg a kart, mássz fel egy szintet, és onnan ugorj fel, megkapaszkodva a másik kúszórés szélén. Mássz tovább a kúszórésben, húzd meg a kart, majd szaladj vissza a motorhoz. Utazz vissza az építkezéshez, és motorral "nekifutásból" ugrassz át az ugratóról a kerítéshez. Törd át a kerítést, szakítsd be a padlót, bent keresd meg a falirést, ahonnan ess le a vízbe. Mássz ki lent, majd menj tovább, amerre a boltív vezet. Ess le, és keresd meg a lépcső tetején, a lépcső melletti sarokban a kapaszkodórést, ahova ugorj fel. Oldalazz, amíg fel nem tudsz mászni, majd a túloldalra lödd le a szemközti lámpát. A megjelenő tűzszerkeket csalogasd a lépcsőn végig, majd ugorj a vízbe. Innen néhány vízi alagúton visszajuthatsz a körfolyosóra, és újra felmehetsz a lépcsőn. A most már fagyott vízen át sétálhatsz, és a túloldalra meghúzhatod a kart, ami az ajtót nyitja. Innen haladj tovább, amíg kúszórésre nem lesz, ott kússz be, a túloldalra kapaszkodj le, és oldalazz jobbra, amíg fel nem lehet húzózkodni. A szemközti falon egy kart látsz, azt kell ugrás-



tűlcél

Végigjátszás

ből meghúzni, majd a motort visszaszerevez behajtani a kinyílt kapun. Bent ugorj a motorral a kis gödörbe, majd a felfele vezető lépcsőn manőverez a motorral a lépcső tetejéig, ott ugrassz át a platformról a szemközti fal részébe, majd tovább fel. Szállj le a sarokban található nyílásnál, és húzd meg a kart (az egyik lépcsőfordulóban feljön egy platform). A motorral a meredek emelkedőn ugrass tovább, vissza a lépcsős terembe. Szállj le, mássz fel ott, ahol a platform felemelkedett, és tovább fel a tetőkre, nekifutásból ugrással. Szaladj tovább, amíg két géppuskát nem látsz, ezeket lézernézőkés nyilpuskával, robbanó nyilvesszőkkel intézd el (a helikopter rotorjára kell célozni). Ugorj át a szemközti tetőre, húzd meg a kart, majd menj vissza a motorhoz, a lépcső tetején továbbhaladva juss vissza az utcára, és menj be a frissen kinyílt kapun.

Tulun csarnokai, előszőr (Chambers of Tulun)

Vágtass tovább a motorral, majd egy jobbkanyart követően szállj le, és menj be az ajtón az épületbe. Rögtön jobbra kapaszkodj fel az oszlopra, onnan nekifutásból ugorj a szemközti peremre, és húzódkodj fel. A következő szobában ugorj balra a szemközti fal részébe, kapaszkodj meg, oldalazz, majd mássz

fel. Innen ugorj a túlsó létrára, kapaszkodj körbe a létrás oszlopon, és a túloldali folyosón menj tovább, fel a tetőig. Fent húzd meg a kart (ezzel egy időre bezáród az ajtót), majd a terem tetején jobboldalt fent végigugrálva juss el a kötel előtti peremig. Ugorj a kötéltre, és lendülj a déli falon levő sík részre. Innen egy lyukon keresztül visszajuthatsz a motorhoz. Folytasd a motorozást, és a kanyar után ugrassz át a gödröt. Állítsd le a motort, és az úton gyalog menj tovább. A következő kanyarban mássz be a falirésbe, ereszkedj le, és nyisd ki az ajtót (csak az egyiket tudod még). Mássz újra fel, majd motoroz tovább az úton. A peremnél állítsd meg a motort, és gyalog menj tovább. Egy kalapácsos lény jön, őt megölni nem nagyon lehet, be kell börtönözni. Ezért a motorral menj vissza a pálya elejére (a gödröt visszafelé a jobb oldalra ugrassz át), majd be az ajtón, és az előző útvonalat követve fel a tetőn levő karhoz. Ott ments állást, húzogasd megint a kart, hogy az ajtók megint bezáródjanak, majd a már ismert úton villámgyorsan lendülj a kötéllal a túloldalra. Ereszkedj le, egyenesen a motorhoz, onnan pedig a lehető leggyorsabban hajts vissza, egészen az utca végéig, innen sprintelj tovább oda, ahonnan a kalapácsos kijött. Gyorsan húzd meg a kezelet, szaladj be a kinyíló ajtón, gyorsan mássz fel a létrán, és menj tovább.

A fellegvár kapuja (Citadel Gate)

Beszélgess el a sebesült katonával, majd rohanj tovább. Egy sárkányhoz érsz, sprintelj át előtte a túloldalra. Sáskaraj fogad, rohanj előle el, amíg csak megy az út, és egy gödörhöz érsz (egy idő után elmaradoznak a sáskákat). Ekkor rohánj vissza oda, ahol ruhák lógnak egy kötélen, és menj balra. Egy újabb helységbe érsz, ahol az északi falon levő kis nyílásból leeshetsz egy terembe, ahol két koporsó van. Itt húzd meg a három kapcsolót, menj le az elmozduló koporsó alatti járatba, és ott a feszítővassal állítsd át a foglalatot. Most már a teremből fel tudsz kapaszkodni a felső szintre, és egy újabb kapcsolóval a másik koporsót is elmozdíthatod. Lent újabb kart húzhatsz meg, és így kinyithatsz egy ajtót, ahonnan egy folyosó vezet tovább, fel a kötéltre. A kötélen lendülj át a túlsó épület tetején levő kis ponyvára, majd onnan tovább a csíkos ponyvákra, egészen addig, amíg a sarokra, a falon levő létrákkal szembe nem érsz. Itt bekanyarodva folytatd utadat, végigugrálva-kapaszkodva a platformokon és létrákon, amíg a falon levő rés alatt levő platformra nem érsz. Innen átugorhatsz a következő ponyvára, ahonnan a szemközti falon levő részbe ugorhatsz. Egy folyosó vezet vissza a gödörhöz, de most a gödör felett bukkansz ki. Innen el lehet ugrani jobbra, a perem alá, majd a peremre felkapaszkodva eljuthatsz a felborult autóhoz, ami mögött újabb tárgy vár, a Nitrous Oxide Canister. Vedd fel, majd menj vissza a pálya elejére: a sárga autó irányába végezz el egy nekifutás-ugrást, majd szaladj vissza a sebesült katonához (sárkány előtt sprint), és vissza Tulun csarnokaiba. Ott menj vissza a motorhoz, és hajts be azon az alagúton, ahol még nem voltál (az utcán található peremtől jobbra).

Árkok, előszőr (Trenches)

Motorral fésüld át a terepet, üsd el a rosszfiúkat, majd szállj le a kelet felé található nagy pátmánál. Menj be a páma mögött és rohanj tovább, amíg egy géppuskafészekhez nem érsz. Rohanj be a géppuskafészekbe, ereszkedj négykézlábra a dobozok mögött, hogy ne lásson a géppuska. Négykézláb küssz tovább,





szűken véve a kanyart, amíg egy falirészhez nem érsz. Ha mindent jól csináltál, most a géppuska nem lő téged, viszont te lézernézős-kés revolverrel a fehér tankra célozva kilőheted őt (ha még mindig tüzel rád, ismételd meg a küszást). Ha kilőtted, felmászhatasz a

vissza a terembe, és most a nyugati fal alagútját válaszd, ahol keresd meg azt a termet, ahol ég a tűz. Itt gyűjtsd meg a tűznél a fáklyát, majd menj vissza a terembe, ahol a plafonon levő füstjelzőn használd a tüzet. Kinyitlik az eddig zárt ajtó, ami mögött egy kart

hatsz, erre ugorj át, és oldalazz balra, amíg csak lehet. Kapaszkodj fel és menj tovább az alagúton, egy részhez. Lézeres nyílpuskával, normál lövedékkel célozz be a résen, és lödd le a katonát, majd a piros gombot (amíg nem füstöl a gomb alatti doboz). Menj vissza a



dobozokra, és onnan átugorhatsz a fali részbe, ahonnan egy folyosóra esel le. Itt rohanj, amíg egy küszörést nem találsz, és mássz be. Küsz tovább a csöveknél, amikor nem ömlik a füst, majd öld meg a katonát, és mássz fel a kis beugróban balra. Innen távcsöves revolverrel lödd ki a szemközti résen keresztül látható lángszórót és a katonát. Ezután mássz vissza a küszörés elejére, és folytasd az utat. Jobbra egy újabb küszöréshez érsz, mássz be, vedd fel a kódkártyát a halott katonától, mássz vissza, és folytasd az utad, amíg a szemközti falon egy kapaszkodórést nem látsz. Ugorj át a réshez, és oldalazz, amíg csak lehet, a tulsó sarokra. Ott a felborult autónál feszítővassal bányászd ki a kocsiból a csövet, amit illessz össze a Nitrous Oxide-dal. Ezt használd USE-val a motoron (ezentúl gyorsabb lesz a motor), és menj Tulun csarnokaiba.

Tulun csarnokai, másodszer

Motorozz a gödörhöz, és ugrasd át. A fal mellett itt egy ugrató halad, ami a szemközti falban folytatódik. A Sprint billentyűre tehenkedve (Nitro használata) ugrass fel a motorral, és ess be a falligrató mögötti részbe. Gyalog menj tovább, leereszkedve a csúszdán. Egy terembe érsz, ahol az északi falban található alagútból felvehetsz egy fáklyát. Menj



húzhatsz meg. Egy láda pottyan be abba a terembe, ahol a fáklyát találtad. Menj hát vissza oda, és a ládáról a szemközti peremre ugorva juss tovább egy ládákkal teli terembe. Itt a távcsöves revolverrel a zárba célozva nyisd ki a kaput, majd a mögötte található falirészből vedd fel a tetőkulcsot. Ezután menj vissza oda, ahol a kart meghúztad, és a karral szemközti ajtón át juss vissza a motorhoz. Irány az Árkok.

Árkok, másodszer

Motorozz a pálmafához, majd tovább a legközelebbi lépcső felé. Szállj le a lépcső tetején, és nézz be a jobboldali beugróba. Itt a plafonon találsz egy kapcsolót, ezt húzd meg, mire lenyílik egy csapóajtó. Most már fel tudsz kapaszkodni az itteni küszörésbe, és újabb küszörés után lekapaszkodhatsz a nagy pálmához. Ne ess le, hanem oldalazz el balra. Néhány kapaszkodás után akadályba ütközöl. Ess le, a távcsöves revolverrel lödd ki ezt az akadályt, majd menj vissza a beugróhoz, és juss vissza a fenti kapaszkodóhoz. Most már gond nélkül el tudsz oldalazni, egészen az épület tulsó feléig. Ott ess le, majd kapaszkodj át a fejed fölött levő létrán a túloldalra. Ott megtalálhatod azt az ajtót, amit a tetőkulcs nyit, így továbbjuthatsz a tetőkre. A szemközti falon újabb kapaszkodórést lát-

motorhoz, majd a pálya három lépcsője közül válaszd a középsőt. Észreveheted, hogy a lépcső tetejénél tovább lehet ugratni, a tulsó teremben található dombra. Nosza, tégy is így: Tolass vissza a motorral egészen a lépcső aljával szemközti kis emelkedésre, és onnan indulj neki, miközben nyomod a Sprintet. Sokadszorra fog sikerülni, de meg lehet csinálni. Ha sikeresen átugrattál, már csak a létrán kell felmászni, és újabb pályára jutsz.

Utcai bazár (Street Bazaar)

Egy haldokló katonához érkezel, akitől felveheted az aknadetonátort. Még két tárgyhoz juthatsz itt hozzá: az egyik asztalról a kart, a kocsit pedig a kocsiemelőt csenheted el. Ez utóbbit kettőt illeszd össze, majd nyomd meg a piros gombot a falon, mire kinyílik mindkét ajtó. A nagyobbikat válaszd, és menj fel az ott található létrán, így az előző terem tetejéhez jutsz. Innen egy függeszkedő segítségével, rajta továbbkapaszkodva juthatsz tovább, majd egy jobboldali küszörésbe máshatsz be. Egy terembe érsz, ahol egy téglafal blokkolja el az utat, itt használd a kocsiemelőt. Mássz ki a tetőkre, ahol egy elektromos szerkezet fogad, ami mögött egy kis folyosórészen két ládát és egy szerkezetűt találsz. A sarokban lévő ládát hagyd a helyén, a másikat viszont töld át a szem-



akció

Végigjátszás

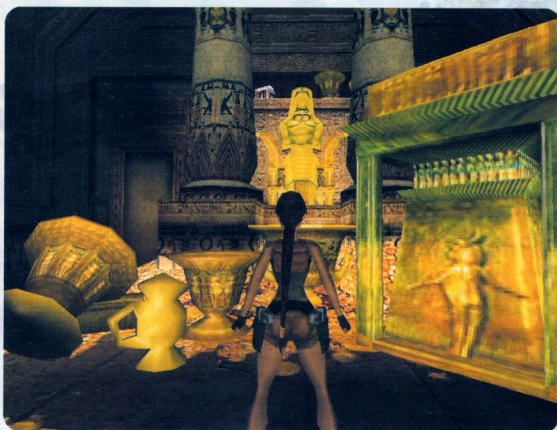
közi falifülkébe. Ezután told rá a szerkentyűt a villámlo platformra. A híd kerítése felrobban, így továbbgorhatsz a hídról, át a szemközti fal létrájára. Itt kapaszkodj el balra, amíg csak lehet, majd az itteni kis falirészen menj tovább, és óvatosan ereszkedj le a túloldalán. Lent egy alagút alján egy halott katonától elveheted az aknapozíciók adatait, mire fent elszabadul egy bika. A bikával töredsz szét a ládákat (állj a láda elé, majd amikor a bika feléd rohamoz, az utolsó pillanatban ugorj fölé), és menj tovább a sarki ládakupac mögötti úton. Egy körfolyosóról víz-

szem érdekes módon nyitja meg neked a fellegvárba vezető utat.

A fellegvár (Citadel)

Rohanj végig a termeken, amíg egy karhoz nem érsz. Ezt húzd meg, majd vedd fel a fállyát és gyűjtsd meg. Ezzel rohanj vissza abba a terembe, ahol a kifeszített kötél van, ezt gyűjtsd meg ugrásból, mire az első teremben, az aranyajtó mellett leereszkedik egy padló-rész. Ide ereszkedj le, és kövesd az itteni alagutat, amíg egy olyan terembe nem érsz, aminek medence van az alján. Ugorj a balra

terem tetejére, ahol egy kar várja, hogy meghúzd. Ezt követően keveredj vissza a vizes terem alsó szintjére, oda, ahol az előbb a tüzekeket bekapcsoltad. Közeledtre kihunynak a tüzekek, és továbbmehetsz le, amíg egy olyan szobába nem érsz, ahol négy asztalka található. Az asztalkákon négy betű olvasható: N (észak), W (nyugat), S (dél), E (kelet). Ezeket az asztalkákat kell a padló négy kört ábrázoló részére tolni, az égtájaknak megfelelően (a lépcsővel szemközti padlóelemre például az S jelű asztalka való). Ha mind a négy asztal a helyére kerül, a három ajtó kinyílik. Először a nyugatin menj be, és ess le az alagút végén a vízbe. Lent három víz alatti alagút fogad. Válaszd a délit, gyorsan ússz a végére, húzd meg a plafonon levő kart, majd ússz vissza levegőért. Ezután az északi alagút következik, ahonnan egy láncos szobába jutsz. Innen visszamehetsz az asztalos terembe, ahol menj be a keleti ajtón, és húzd meg a kart. Ezután vissza a láncos szobába, ahonnan ússz vissza a vízi alagutak találkozásához, és mássz ki a nyugati alagútnál. Húzd meg az itt található kart, majd menj tovább ugyanebben az alagútban, ess le a túloldalon, és onnan keveredj vissza a láncos szobába, a lánc aljához. Húzd meg a láncot, majd mássz fel, és menj be a kinyílt ajtón. Innen egy kúszórészen juthatsz tovább, ahol két élőhalott resztes lovag a fogadóbizottság. Fuss előlük fel a lejtőn, amíg egy bedeszkázott bejárat-hoz nem érsz. Itt várd be a lovagokat, és a bika-módszer mintájára az utolsó pillanatban ugorj el, amikor kardjaikat lendítik (és így betörök a deszkát). Ezután csald le a lovagokat, majd menj megint fel, és fuss tovább, ahol betörték a deszkákat. Egy barlangba jutsz, ahol ess le, és menj be a kéken fénylő folyosóba.



szajtsz az előző pályára. Ott menj vissza annak a dombnak az aljára, ahova legutóbb motorral ugrattál. Mostanra kinőtt itt egy kis emelkedés, erre mássz fel, és ennek a széléről ugorj a túlsó perem szélére. Kapaszkodj fel, és a fenti létrán át juss vissza a Street Bazaarba. A halott katonás szobába jutsz, ahonnan a kisebbik ajtón át folytasd az utat. Innen megint az előző pályára jutsz, egy aknamezőhöz. Itt kombináld a detonátort és az aknapozíciókat, majd használd a detonátort. Az aknák felrobbannak, így beugorhatsz, és megnyomhatod a piros gombot. Menj tovább, vissza a motorhoz, majd a motorral hajts be a kinyílt az ajtón. A fellegvár kapujához érkezel, ahol hajts a sebesült katonáig, aki ég-

található helységbe, ott is a sehova nem vezető lépcsőre a fal mellett. Fordulj meg, és tekints le. Azt látod, hogy a szemközti perem alatt végig kapaszkodórések húzódnak. Ugorj a szemközti peremre, és ess le hátast, de kapaszkodj meg az előbb látott részen. Oldalazz jobbra, majd ess le a következő részhez, és megint oldalazz tovább, amíg fel nem tudsz mászni. Mássz tovább a kúszórészekre, és egy olyan terembe érsz, ahol egy különösen nehéz mozgássorozat vár rád (mentés!). Ereszkedj le, és amint csúszni kezdesz, ugorj, majd megint ugorj a ferde oszlopon, és kapaszkodj meg a fali részen. Oldalazz, majd kapaszkodj fel, és ugorj a szemközti platformra. Némi harc után visszajuthatsz a vizes

A Szfinx (The Sphinx Complex)

Szaladj tovább, öld meg a két őrt, és az egyikőtől zsákmányolt kulccsal nyisd ki a kisajtót. Menj tovább, a teremben húzd meg a gödrökön túli két kart, majd menj tovább a nyíló ajtón, és kijutsz a Szfinxhez. A Szfinx jobb oldalán ugorj a gödörben a platformra, onnan tovább a gödör északi peremének közepehez, majd kapaszkodj fel. Ugyanígy juss át a következő gödörön is, majd rúgd be az ajtót, és menj be. Bent húzd el a polcot, távcsöves nyílpuskával lödd ki a rácsot, és mássz



tovább. Újabb rács fogad, mássz hát vissza az előző terembe, és pisztollyal, guggolásból lödd ki a másik rácsot. Ezután mássz át a következő terembe, lödd ki a ládákat és az őrt, majd vedd fel a fémlemez és nyomd meg a kapcsolót. Szaladj ki, majd délre, ahol ugrájl át a már eddigiekhez hasonlóan a gödörön, majd fuss tovább. Kerüld meg a szfinxet, és ugrájl át a másik oldalán levő gödörön is. A túloldalon lödd szét a ládákat, vedd fel a fanyelet, és illeszd a végére a fémlemez – nagyszerű ásót kapsz. Juss vissza a Szfinx két lába közé, ahol áll le a fehér kő előtt. Ess le, majd szaladj a sötét folyosóba.

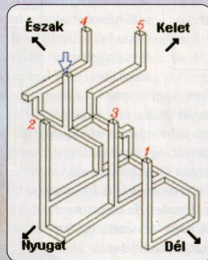
A Szfinx alatt (Underneath the Sphinx)

Egy nagy, elágazó teremben kezdés, ahol a bejáratnál jobbra-balra egy-egy cellát találsz (melletük van a kapcsoló, ami zárja a cellákat), beljebb két alvó bikát (felébrednek, ha közel mész hozzájuk), mögöttük három hieroglifát (egy madár alakú, egy háromszögre emlékeztető, és egy 44-es számrá hasonlító), egy csontváz mellett pedig egy darab papírt, ami a hieroglifák betűgyarazatát tartalmazza. Először is, egyenként börtönözd be a bikákat, hogy később ne okozzanak gondot. Menj oda az egyikhez, csalogasd az egyik cella bejáratához, majd amikor rohamoz, ugorj el, és gyorsan húzd meg a kapcsolót, hogy bezárd. A másikat ugyanígy zárd a másik cellába, majd nyomd meg tetszőleges sorrendben a hieroglifákat, és menj be a kinyílt rácsnál. Egy gödörhöz érsz, amit a bal oldalánál, nekifutásból ugorhatsz át, s így jutsz a Halál Alagútja bejáratához. Ezt mindenki térképezze fel maga. Sok-sok mentés (és még több visszatöltés) után az alagút végén egy kapcsolót találsz, ezt húzd meg. Most menj vissza az alagúton, majd a gödör jobb oldalán ugorj vissza, elkapva a perem szélét. Innen szaladj vissza a hieroglifákhoz, és ments. Nyomd meg a hieroglifákat madár-44-háromszög sorrendben, és menj be a kinyílt ajtón, a Halál Alagútjával szemközi szárnyban. Újabb gödörugrás után egy olyan terembe érsz, ahol fentről négy különböző színű fény világít be a terembe. Állj egyenként a fényforrások elé, a távcsó használatával nézz fel a fémnyekbe, és nyomd meg a Ctrl gombot. Jegyzed meg a felvillanó hieroglifákat, vagy olvasd el most (a hieroglifák egyébként a négy maradék ajtót nyitják, ha megfelelő sorrend-

ben nyomogatjuk meg a központi terem hieroglifás kapcsolóit):

piros: madár, háromszög, 44
zöld: háromszög, 44, madár
kék: háromszög, madár, 44
bíbor: 44, háromszög, madár

Először menj az északnyugati rács mögé, amit a piros kód nyit. A szokásos gödörugrás után három küszöréshöz érsz. Ezekbe csak fátyálval mássz be, hogy meglásd a deszkapadlókat (azok ugyanis karócsapdákat rejtnek). A déli alagútban egy kapcsolót találsz, ami azt az ajtót nyitja, amin bejöttél, az északi pedig Maat követ. Ezután menj vissza a központi terembe, és irány a délnyugati kapu, amit a zöld kód nyit. Némi krokodilölés után egy vizes terembe érsz, ahol kotorj bele az összes falyukba. Ennek eredményeként kinyílik az a kapu, amin bejöttél, és a terem közepén is megnyílik egy csapóajtó. Ide ess le, és vedd fel Khepri követ. Ezután rohanj vissza a nagyterembe, ahol a kék kódra nyíló délkeleti kaput válaszd. Újabb gödörugrás után egy közepesen bonyolult vízi alagúrendszer fogad, amiről elkél a térkép. A térképet figyelve ússz be a járatokba a számozás



szerint, és sorrendben húzogasd meg a kapcsolókat. Az utolsó, 5. szoba kapcsolója nyitja a bejáratú ajtót, és innen veheted fel Atum követ is. Ezután újra központi terem következik, ahol a bíbor kóddal a keleti rács is kinyitható. Újabb gödörugrás után a túloldalon hieroglifákat találsz egy-egy falyukkal. Csak abba a kettőbe kell benyúlni, amelyek tükröképei egymásnak (kígyóra emlékeztetnek), az egyik a bejáratot nyitja, a másik pedig Re követ rejti (a többi lyuk bogarakat tartalmaz). Innen menj vissza oda, ahol négyféle fény világít. Rakd a követek a színüknek megfelelő fény alatti kis nyílásokba, mire kinyílik az aj-

tó és továbbmehetsz. Innen némi plafonon kapaszkodás után újabb terembe érsz, ahol jöttödre a plafonról lassan pengék ereszkednek le. Villámgyorsan kapkodd össze a négy falifülkéből a 4 Holy Scripture-t, majd fuss be a kinyílt ajtón, és haladj tovább, egészen a következő pályáig.

Menkaure piramisa (Menkaure's Pyramid)

Mászd meg a magaslatot és nézz fel. Húzd meg a fejed feletti csapóajtó fogantyúját, és mássz fel a kinyílt ajtón. Keresd meg fent a gödört, és a kanyarban ugorj át a másik oldalra. További gödörugrás után a piramishoz jutsz. A piramis oldalán fel lehet mászni, a laposabb lejtős padlóelemekre ugrálva (de ne közvetlenül a perem elől ugrájlunk). Ha sikeresen felérsz a piramis bejáratához (felesleges pontos leírást adni róla, mert nem nehéz), egy zárt ajtó állja utad. Csússz hát le a piramis aljához, majd rohanj tovább délkeletre, ahol a gödör található. A lyuk jobb oldalán ugorj át, megkapaszkodva a szemközi peremben. Mássz fel, a végén ugorj, majd menj be az épületbe. Bent mentsd meg a katonát a skorpionól, mire ad neked két kulcsot (Guards Key, Armory Key). Most menj vissza a gödörhöz, majd kapaszkodj vissza a lyuk jobb oldalán (még a gödör előtt kapaszkodj fel, és a gödör felett, a sarkokon is átrendülve balra oldalaz, amíg csak lehetséges). Mássz meg ismét a piramst, nyisd ki az ajtót az őrt kulcsaival, és menj be.

Menkaure piramisának belsejében (Inside Menkaure's Pyramid)

A pengés ingákat kicsiszolva menj tovább, majd a lépcső tetején fordulj meg, és nézz fel. A túlsó falon, fent egy aranycsillagot láthatsz, ezt lödd szét valamelyik távcsöves fegyvereddel. Most menj le a lépcsőn, ugorj be a kádszerű valamibe, ess le az itteni csapóajtón, majd szaladj tovább. A gödör fölött lendülj át a kötéllel, így megmenekülsz a gödör alján felbukkanó karóktól. Szaladj tovább, és a kettéágazó a folyosón menj a jobb oldali ágba. Újabb gödör fogad, de ezúttal két kötéllel kell átrendülni rajta (egyenesen a két kötéllel szemben állj kezdéskor, hogy a gödör közepén sikerüljön a kötél-kötél ugrás). Fuss tovább fel, húzd meg a kapcsolót,



akció

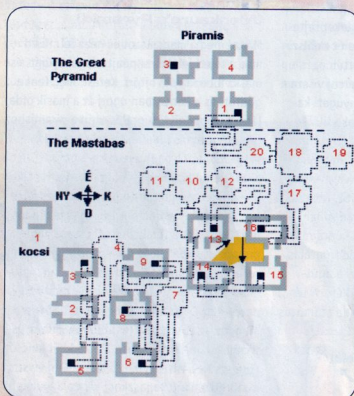
Végigjátszás

majd kötelezz vissza, és az előző elágazásnál a másik gödörön is lendülj át. A túloldalon mássz fel, 4-5 supergránáttal öld meg a lövöldöző őrt, és vedd fel a falról a Nyugati Fény Kulcsát. Most szaladj vissza, egészen a kezdőterem lépcsőjének tetejéig, majd tovább a kinyílt falon. Ereszkedj le, fuss tovább, és amikor meghallod a fémcsengést,

letre, és a gödör bal oldalán ugorj át a túlsó peremre. Egy zárt ajtóhoz érsz, amit az őrkulcsaival nyithatsz ki.

A masztabák (The Mastabas)

Itt is szükséged lesz térképre. A térképen jelelt számok szerint haladj végig az egyes helyszíneken, és akkor nem lehet baj. 1: Vedd fel a benzines kannát, és töltsd meg a benzinkútnál. 2: Csak egy titkos hely van itt, ha felnyitod a középső padlóelemet. 3: Mássz le a csapóajtón. 4: Barlang három sakálfejű: távcsöves fegyverrel célozva lödd ki a fejek szájában levő drágaköveket, mire az ajtó kinyílik. Bent vedd fel az üres vízestömlőt. 5: Mássz fel, és ugrálj tovább fent a 6-os épülethez. 6: Mássz le a csapóajtón. 7: Újabb sakálfejű terem, a szokásos drágakölvések után az ajtó mögött egy kis zsák homokot vehetsz fel. 8: Mássz fel, és ugrálj tovább a 9-es épülethez. 9: Mássz le a csapóajtón, majd lent az el-



guggolj le a pengék elől. Rohanj tovább ki, és menj a két kisebb piramis közé. Az egyik piramis oldalán egy kőkapcsolót nyomj meg, mire kinyílik a gödör melletti piramis teteje. Erre a piramisra kell most felugrálni, méghozzá a gödör felőli oldalán, úgyhogy óvatosság (értsd: állásmentés) ajánlott. Az előző piramis után ez sem lehet nehéz, a laposabb fal-elemekre ugrálva juss fel a piramis tetejéig, majd fent háttass es le, kapaszkodj meg, és az ottani létrán ereszkedj le. Lent egy gödört kell majd átugranod, amikor a gödör melletti inga éppen elleng az útból. Ezután egy plafonos kapaszkodó következik, majd 2-3 újabb ingás gödör után egy elágazáshoz érsz. A baloldali plafonkapaszkodót most hagyd, inkább ugord át az utolsó gödört is, és a túloldalon keresd meg a láncot. Ezt húzd meg, majd menj vissza az előző kapaszkodóhoz, kapaszkodj át a túloldalra, és menj be az előbb láncsal kinyitott ajtón. Csússz le, majd a gödör előtt ugorj, és menjünk tovább. A pálya végén szaladj fel a dombon, így visszajutsz a Szfinxhez. Itt fuss a Szfinxtől délke-

ágazásnál menj nyugatra. A zsákkutca végén egy fákltyát találsz, ezt hurcolászd el a másik irányba, és ha eldobod, mindig vedd fel. Ha továbbmész, egy újabb sakálfejű terembe érsz, ahol a kövek kilövése után mehetsz tovább. 10: Három oltár és egy pocolya található a teremben. Ez utóbbiban merítsd meg a tömlőt, majd önts vizet a hullámjeles oltárra, homokot a piramisjeles oltárra, és benzint a napszimbólumos oltárra. Gyűjtsd meg a fákltyát az előző teremben, majd az oltáros teremben lobbantsd lángra a fali fákltyákat, végül a benzint az oltárban. Ekkor nyílik a következő ajtó. 11: Vedd fel a falról az Északi Fény Kulcsát. 12: Sakálfejű terem, a lövések nyitják a továbbvezető ajtót. 13: Mássz ki, ugorj át a 16-os, majd a 14-es épület melletti peremre. 14: Mássz le. 15: Mássz ki.

16: Mássz le. 17: Sakálfejű terem, a kövek szétlövése nyitja az ajtót. 18: Itt három majomszobrot találsz. Húzd meg a baloldali szobor kapcsolóját, majd lödd le a megjelenő majmot. Ezután húzd meg a középső szobor kapcsolóját, és végezz az újabb majommal. Végül, húzd meg a jobboldali kapcsolót, de ne lödd le a megjelenő majmot, mert ő nyitja ki neked az ajtót. 19: Itt veheted fel a Déli Fény Kulcsát. 20: Sakálfejű terem, a kövek szétlövése nyitja a következő pályára vezető alagutat.

A Nagy Piramis (The Great Pyramid)

Mássz ki az alagút végén, és az előző pályához hasonlóan itt is járd végig az épületeket, amíg a nagy piramishoz nem érsz. Újabb piramisugrálás következik, ezúttal mindennél durvább. Pontról-pontra nem akarom leírni (aki idáig eljutott, az profi, amúgy pedig elég egyértelmű), csak nagy vonalakban. A piramis aljától nyugatra kell elindulni, majd fel, és a piramis közepéig vissza kell menni keletre, amíg csak lehet. Ha már nem tudsz tovább, egy nagy ugrást kell végrehajtani keletre, és lecsúszol a piramis aljához. Ekkor a gödör belső oldalán levő platformokon körbe kell ugrálni a gödört, majd vissza a túloldalra a piramishoz. Innen felfele vezet az út, majd fent nyugatra, amíg csak lehet. Ha már nem lehet továbbmenni, egy nagy ugrás nyugatra, és visszacsúszol a piramis közepéhez. Innenőt egyenesen nyugatra kell menni a különböző szinteken fel-le, majd a piramis végén levő csúszda vezet a következő pályára.





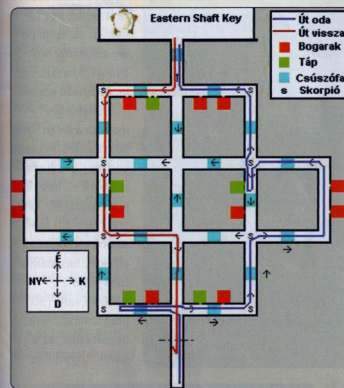
Khufu királynőinek piramisai (Khufu's Queens Pyramid)

(Ez is egy ugrálgató pálya lesz, igazából nem is lehet ezeknél a részekenél elakadni, ha máshogy nem, próbálgatással meg lehet tudni, hogy hova, merre kell ugrani.) Kezdsnél menj tovább, majd egyenként fuss be a két déli lejáratba (rengeteg táp található mindkettőben, de a jobboldali csak az Armory Key-jel nyitható). Ezután irány az északnyugati gödör, ahol a gödör keleti és nyugati oldalán levő peremeken oda-vissza-fel-Le ugrálgatva menj tovább északra, majd a következő piramisközi benyúlóban öld meg a skorpiót. Ezt követően a gödör széléin továbbra is északra kell haladni, és az újabb benyúlóban el kell tolni a furcsa alakú kötőmböt nyugati irányba, amíg csak lehet. Ezután nézz be az itteni piramis oldalán levő benyúlóba, és ereszkedj le, egy újabb szivatózó rész közepébe. Egy kisebb labirintus fogad, ahol leereszkedő falak és fali lyukak találhatók. A tér-

A Nagy Piramis belsejében (Inside the Great Pyramid)

Ugorj át a gödört, majd menj be a keletre található benyúlóba. Fuss tovább, le az alagúton, és cselezd ki a mozgó falakat. A következő terebben vedd fel a fáklyát, gyűjtsd meg, és gyűjtsd meg vele az összes többi, meg nem gyűjtött fáklyát. Új nyílás keletkezik a nyugati falban. Menj be, húzd meg a kapcsolót, majd szaladj vissza az alagút végéhez, és most felfele menj, a frissen kinyílt ajtó mögé. Bent radd fel a falra a négy kulcsot, majd húzd meg a fali kapcsolót. Ezután fuss vissza az alsó tereembe, a mozgó falak mögé, ahol egy újabb nyílás vár, ezúttal a keleti falon. Ott egy újabb kart kell meghúzni, és már futhatsz is vissza a főnyílósóra. Ott haladj tovább lefelé, a gödröket óvatosan átugrálva majd a lenti terebben ereszkedj le a lyukba, és oldalazgatva keresd meg azt a falat, ami létraként funkcionál. Itt ereszkedj le a gödör aljára, majd mássz fel a benyúlóba, és tovább, az utolsó pályára.

terembe, ahol már csak 1 liter vizet kell a mérlegbe tölteni. Az előzőkhez hasonlóan tölts 4 liter vizet a nagy tömlőbe, majd őrítsd ki a kicsit, és használd a nagy tömlőt a kicsin. 4-3=1, tehát a nagy tömlőben maradt 1 liter víz kinyitja a következő csapóját. Mássz le az aknába (a fal létraként szolgál), amíg csak lehet, és ha elakadsz, oldalazz el egy másik falra, ahol már vezet tovább létra. Ereszkedj így le teljesen a kürtő aljára, és amikor már nem lehet tovább lefele menni, oldalazz át a jobbra található kis sima platform peremére. Ott húzd fel magad, és nekifutásból ugorj északi irányba, bele a vízbe. A csatorna északi részénél mássz ki a szigetre, és helyezd a négy Holy Scripturét. Ezután menj oda Hóruszhoz, radd rá a páncélt, majd a mellébe az amulettet, és nézd végig Set manifesztálódását. Set innentől kezdve sebezni fog (megölni nem lehet), szóval siess. A vízben ússz északra, és ott a víz alatt megtalálod az amulettet. Innen ússz a délnyugati sarokba, mássz ki, és kövesd a rámpát az ajtóig. Bent húzd meg a kapcsolót, majd a vízben ússz el a szemközti fal rámpájáig, és ott mássz ki a másik ajtóhoz, amit az imént nyitottál ki. Itt is húzd meg a kart, majd menj a délnyugati sarokba, a déli fal kapujához. Innen fordulj keletre, és nekifutásból kapd el a fenti peremet. Ugrálgat tovább, egészen az északkeleti sarokig. Onnan dél felé fordulva fentről nekifutásból át lehet ugrani egy szemközti peremre. Fent a perem túloldalán ugorj nekifutásból a lelógó szikla bal oldala felé, és egy sötét sarokba jutsz. Innen irány nyugat, ahol a platform végéről feltelkintve egy kúszórést láthatsz. Ugorj fel, kapd el a peremet, küssz be, küssz végig a résen, majd a másik oldalon ereszkedj le. Innen szaladj a platform túlsó végébe, és ott fordulj északnak. Innen már el lehet kapni ugrásból a fényakna oldalát. Mássz tehát fel, egészen a fenti teremig, és ott nézd végig, amint Lara bezárja Sethet. Innen irány a folyosó, ahol már csak néhány mozgó falat, mely gödört és lezuhanó oszlopot kell túlélni ahhoz, hogy megtekinthesd a meglepő befejezést.



képnek megfelelően kell haladni, ha az összes, fali lyukban levő tápot fel kell venni, és át kell keveredni a labirintuson. A túloldalon egy ór várja, hogy 3-4 szupergránáttal megöld, és máris meglesz az utolsó kulcs, a Keleti Fény Kulcsa. Most menj vissza a nagy gödörhöz, ahonnan ugorj át a piramisra, majd fel, és északra haladva juss fel a piramis felső ajtajához (előtte ellenőrizd, hogy megvan-e mind a 4 kulcs). Az ór kulcsaival nyisd ki ezt az ajtót is, és menj tovább.

egész). Kinyílik a terebben egy padlóréz, itt haladj tovább, és a póznán akkor ereszkedj le, ha a tuskék éppen nem szurkálnak. Újabb mérleges terem fogad, ezúttal 4 fali szimbólummal. Az előzőhöz hasonlóan varázsolj 2 liter vizet a nagy tömlőbe, majd öntsd ki a kicsiből a vizet, majd töltsd át a 2 liter vizet a nagyból a kicsibe, majd töltsd tele a nagyot, és használd a nagy tömlőt a kicsin. 4 liter víz marad a nagy tömlőben, ami újabb padlóletemet nyit, így juthatunk a harmadik mérleges

Hórusz temploma (Temple of Horus)

Az első terebben egy mérleg, két pocsolva és egy bebörtönzött szörnyeteg található. Vedd fel a nagy, 5 literes tömlőt, és töltsd meg vízzel a pocsolóval (USE). A falon 2 vízszimbólumot látsz, ami azt jelenti hogy 2 liter víz kell a mérleg serpenyőjén levő köcsögbe, hogy a mérleg egyenesen álljon. Ehhez USE-zal öntsd ki a 3 literes tömlőből a vizet, majd az 5 literest használd a tárgylistában a 3 literesen. Voilá, marad 2 liter a 5 literesben, ezt töltsd bele a serpenyőbe (ha többet, vagy kevesebbet öntesz, szörny kiszabadul, le kell győzni, újból kezdődik az

gamestar@idg.hu

2000. február 77



napló

Black&White

Hogyan készül a Black&White?

Lionhead napló 5. rész

6 ember-évnnyi munka után a Black & White játék-engine már majdnem teljesen kész volt. Ez a programozási történelem csodálatos darabja. Amellett, hogy működés közben látjuk naponta, minden egyes percben lenyűgöz minket. Például olyankor, amikor egy lény rácsodálkozik saját tükörcéjére, amelyet a vízben lát. Vagy például akkor, mikor felhők lassan átúsznak a táj felett árnyékba borítva ezzel az alatt fekvő falut. Esetleg az, ahogy az egész világ kicsit besötéteedik, baljóslatívá válik, amikor figyelmetlenségéből megölsz egy csoport falusit.

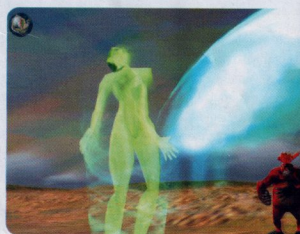
Most az engine egyéni tulajdonságaira kell inkább fókuszálnunk. A lények animációi, a falusiak játék közbeni „élő jelenetei”, a táj átalakulása attól függően, hogy a jó vagy a rossz ke-rekeedik épp felül, a 3D-s mozgások. Mindezen tulajdonságok arra kényszerítettek minket, hogy beépítsük ezeket a játék engine-jébe. Ma például azért gyúltunk össze, hogy megvitas-suk a mágikus varázslatokat. El kell döntenünk, hogy pontosan hogyan építjük be a varázslatokat a játékba.

A Black & White-ban a játék kezdete-kor egy zöldfülű is-ten vagy csupán, aki csak egy-két varáz-

latot tud ahhoz, hogy lenyűgözze vele a la-kosságot. Minél nagyobb hatást teszel rájuk – akár úgy, hogy segíted őket, akár úgy, hogy félni kezdenek – annál több híved és követőd lesz. Minél több hívo hisz benned,



annál több mana (mágikus energia) áll rendelkezésedre a varázsláshoz illetve varázslatok létrehozásához. Ha nagyon meggyőző mágiát produkálsz híveid imáinak hatására, akkor előfordulhat, hogy ők maguk ajánlanak fel neked új varázslatokat, vagy mágikus mozdulatokat, amelyeket beépíthetsz saját repertoáródba.



Jelenleg csak néhány varázslatot dolgoz-tunk ki, ezeket is főleg azért, hogy az engine varázslat-támogató algoritmusait teszteljük. A Fireball (tűzlabda) varázslat segítségével hatalmas lángnyelveket idézhetsz elő, amelyek egyenesen Isten Kezéből (kurzor) csap-nak elő és követik az egér mozgását.

A tanácskozás legfontosabb témája maga Isten Keze volt. Arról kezdtünk beszélgetni, a kéz vajon hogyan jelezze, hogy épp milyen varázslattal van „feltöltve”. Valaki azt javasolta, hogy attól függően, milyen varázslat-ról van szó, a kézen más és más effekt legyen látható. Egy „lángoló” kéz azt jelentené, hogy Fireball-t lehet varázsolni, egy fényesen derengő pedig azt, hogy egy gyógyító varázs használható éppen. „Lehetséges” – mondta a 3D programozó, Jean-Claude Cottier – „de ne feledjétek el, hogy a Kéz csupán 96 * 96 pixel méretű. Így sajnos elég kevés effektet használhatunk majd”. Alex Evans (3D programozó) erre hozzátette: „az a gond, hogy a Kéz



teljességgel az előtérben létezik csak, és teljesen független a játéktól”.

Ez egy nagyon fontos pontnak bizonyult. Még a valós idejű stratégiai játékokban is előfordul, hogy a játék történései körökre vannak osztva. Ez az idő lehet, hogy csak néhány mikro-másodperc, amíg a processzor frissíti a játék állapotát figyelembe véve az összes történést, mozgást és akciót. Ez azt jelenti, hogy minden a játékban ehhez a játékok kör órához van kötve. Minden, kivéve a kurzor, amelynek függetlennek kell lennie a játék köröktől. Ha ez nem így lenne, a képernyőn a kurzor mozgása lemaradhatna a valós eseményekkel szemben. Ennek az a következménye, hogy semmilyen effektet nem köthetünk hozzá a kézhez, hiszen furcsán nézhetnek ki, amikor a kezét követi.

„Esetleg megoldás lehetne, hogy mindig a Kéz alá tesszük az effektet?” – Mark Healey, az egyik grafikus.

Peter erre hozzá-tette – „Jó megoldás lenne, ha a Kéz fel lehetne kapni egy effektet és vinni, mint ahogy mondjuk egy fát, egy objektumot is, át az egész képernyőn.”

„De akkor megakad majd néha” – mondta erre Jean-Claude – „ez jól működhet akkor, ha például egy kis viharfelhő folyamatosan körbejár a kéz körül. Ekkor nem lehet majd észrevenni a megakadást.”

A fejlesztőmérnökök megígérték, hogy

elemzik a problémát és előállnak majd egy megfelelő megoldással. A következő téma a varázslat-gesztikuláció volt.

Néha a lakosok Istenüket új varázslatokkal jutalmazták. Bizonyos alkalmakkor ez azt jelenti, hogy új „varázslat gesztusokat” mutatnak nekik. Ez egy olyan mintát jelent, amelyet a földre lehet rajzolni a Kézrel. Esetleg csak egy egyszerű kör, egy egyenlőszárú háromszög vagy Dávid csillag. Egy varázslat erejét lehet ezekkel a gesztusokkal fokozni. Ezt a gesztikulációs rendszert már több mintára lekódolták a programozók. Amikor kísérletet teszel egy ilyen kézművelatra, olyankor a földre rajzolsz a Kéz segítségével. Éteri nyomot hagy maga után, amit a kézzel tettél. Amint a mintát sikerült befejezni, a játék el-előzi, elég jól rajzoltál-e. Ha nem, akkor a rosszul sikerült minta nagy füst-robbanás mellett eltűnik. Azonban ha elég ügyes vol-

egy gyógyító varázssal nemcsak egy, hanem több lakost is kúrálni lehet. Más esetben a szél-varázslat tomboló tornádóvá változhat. Paul McLaughlin, az egyik grafikus nem volt biztos abban, hogyan működhet ez a különböző varázslatokkal.

„Ez azt jelenti, hogy a kör használata az első szintű varázslatot mindig második szintűvé változtatja az összes mágia esetében?”

„Nem” – mondta Peter – „Specifikus kézművelatokat használunk, amelyeket minden varázslathoz másképp rendelünk hozzá, így haladva előre a varázslat megerősítésében.”

Az értekezlet úgy ért véget, hogy meghatároztunk egy listát, amelyen azok a varázslatok szerepelnek, melyeket a következő havi értekezletig kell beépíteni a játékba. A gyógyítás, viharfelhő, étel, pajzs, fal, pap és csontváz-hadsereg varázslatokat mind létre kell hozni, és meg kell nézni, hogyan működnek ezek az engine-ben. Ez egy nagyon nagyra vágyó lista, optimistán mértük fel, mit lehet egy hónap alatt elvégezni, hiszen minden varázslathoz rengeteg animációs munka is tartozik, nem beszélve a programozásról és a tesztelésről. Ez azt jelenti, hogy a programozók és grafikusok megint éjjel-nappal dolgozni fognak. De így, egy hónap alatt az alap varázslatrendszer kész is lesz.

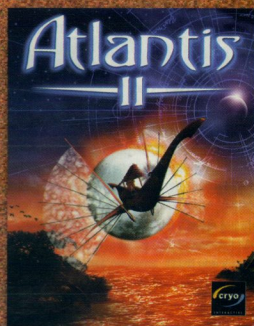
Steve Jackson írását fordította: Gyu



tál, a rajzolt vonalak összekapcsolódnak a megfelelő mintával és a Kézben levő varázslat sokkal erősebb lesz.

Ezzel a módszerrel egy alap tűzlabda sokkal pusztítóbb lehet, létrehozva egy tűzvető-gépfegyver effektet, amivel sokkal nagyobb területeket lehet megsemmisíteni. Esetleg





Cryo Interactive Entertainment

ATLANTIS II

KARÁCSONYI UTAZÁSOM SHAMBALÁBA

Ilyen gyorsan teljesüljön minden kívánságom! Alig hogy nyomdába került az Atlantis II. előzetese, máris a kezembe adta Pelace a játék dobozát, mondván, ez valami nagyon nekem való. Aztán ugyan egy ideig a palcomon hevert, de Karácsony környékén valahogy több van azokból a meghitt estékből, amikor szívesen belefledkezem valami olyan tevékenységbe, amely kiszakít a hétköznapi környezetből és egy kicsit kinyitja a világot. Így aztán az Atlantis II. igazán a legjobbkor installálta fel magát a gépemre.

Pedig a várakozással együtt némi félelmet is éreztem, mikor elindult az intro. Az első Atlantis (The Lost Tales) ugyanis keserű csalódást jelentett számomra annak idején. Ennek hangot is adtam nem egy interjúmban és természetesen az Inventory internetes változatában is. Nagyon szerettem ugyan a grafikai megvalósítás sok részletét – elsősorban a környezet kialakítását –, és a rejtvények nagy része is izgalmas volt, de ki nem állhattam a technikai bravúrnak számító, ám meglehetősen ronda karaktereket, és főképp a rosszul megtervezett és mellesleg teljesen felesleges akciójeleneteket. Nem játszottam végig. Ezáltal a teljes történet és a szereplők némelyike ismeretlen maradt számomra, bár úgy gondolom, hogy mint az átlagos hollywoodi filmek esetében, itt is sok minden megjósolható az első harmad után. Attól azonban tartottam, hogy a két történet kapcsolódási pontjai miatt néha elveszítem majd a fonalat, és nem fogom élvezni az egészet.

Felesleges volt minden félelmem. Előre kell bocsájtanom elsőszámú tapasztalatomat: az Atlantis II nem egyenes folytatása az előző történetnek, csupán utalások kötik össze a két programot:

néhány szereplő, néhány kódos magyarázat és a jellegzetes formájú repülő hajó. Talán más nem is. Számomra ez feltétlenül pozitívum. Nem mintha nem élvezném a fantáziásülte környezetben játszódó kalandokat, de valahogy a saját múltunkból táplálkozó sztorikat még jobban élvezem. Ez utóbbi megvalósítása jóval nehezebb feladatot ró a fejlesztőkre is. A dramaturgia igazítása a történelmi hitelesnek mondható háttérvilághoz azonban nem ismeretlen terület a francia Cryo számára. Immáron négy enciklopédikus pontosságú

oktató-szórakoztató program (Versailles 1685, Egypt, Forbidden City, Aztec) után azt is megpróbálták, hogy az információkat a gondolkodáshoz gyakran lustának bizonyuló amerikai közönség számára is érthetővé tegyék. Úgy érzem, hogy részleteiben, mondjuk epizódonként ez a törekvés sikert is érhet el, de a kerettörténet a már a múltkori előzetesemben is említett zavaros kódból nem nagyon akar összeállni még így, a játék befejezése után sem. Na, de miről is van szó:

A kezdő képek egy tibeti ifjút mutatnak, aki a havas hegyek között kóborolva, égi jeltől vezérelve rábukkan egy furcsa lebegő „hajóra”, amelynek nyomában egy felettébb titokzatos – szintén levitáló – szerzetes várja őt, hogy különös utazás (ok)ra invitálja, illetve küldje.

Ten – így hívják a fiút – nem egészen érti, hogy mit keres itt, ezen a helyen, kicsoda a szerzetes és mi a fene az a jel a tenyerén, de az erre kapott válaszok csak részben elégítik ki a kíváncsiságát. (Így volt ez velem is.) Valamiféle kiválasztott személy, akit a „jó” által keltett fény készítetett indulásra, hogy egyetlen szóba jöhető hősként megmentse a világot a „gonosz” hatalmától. Pontosan sem ő, sem én nem értettük meg, hogy ezért miért kell a korban és időben is távoli országokba utaznunk, mindenesetre útra kelünk egy, a hajón található furcsa szerkezet, no meg a bonc éneklő edénye segítségével. Hogy hova is pontosan, azt mi választhatjuk meg: Írország egy apró szigete, Mexikó maya városa és egy kínai kolostor van a lehetőségek között. Mindegyik világban egy-egy helyi ifjú bőrbe bújjunk, akinek hirtelen sok és komoly dolga akad és felborítja környezete nyugalmát. Indiánként az alvilág segítségével sikerül meg-

INVENTORY

mentenünk jelenlegi királyunkat trónkövetelő testvérétől, ír papként feltárjuk a dolmenek titkait és egy régi kódex mitológiai hásei számára szolgáltatunk igazságot, kínai „revizorként” elűzzük a kolostor bejáratát elzáró gonosz démont, amihez fel kell kutatnunk Tan Yun mestert a pokol kapujában. Alapvetően tehát minden helyszín legalább két „al-helyszínből” áll és feltérképezésük nem kevés máshalálást és faggatózást kíván. Az utolsó felvonás pedig maga a kóosz: ismételten fel kell keresnünk bizonyos pontokat a három világban egy varázskristályért, majd még egyszer, hogy bizonyos tárgyakat összeszedjünk. Eljutunk a régen várt Shambalába is, ahol semmi sincs, kivéve Rhea-t, az előző Atlantis történet szépséges királynőjét, aki megpróbál felvilágosítani végre, hogy mi is történt és történik velünk, de Ten (velünk együtt) csak bután pislog a lehetetlen összefüggések halatán. Még beutazzuk a világűr is, megfordulunk egy hatalmas lótszvirág kelyhében és a víz mélyén felkeressük az egykori Atlantisz ramjait, hogy végül kipihenjük magunkat a Paradicsomban, ahol a megvilágosodás helyett egy csinos vörös leány vár minket.

Nos, nem a kerettörténet miatt lehet szeretni az Atlantis II-t. Az epizódok feladatai és az itt megismert összefüggések önmagukban tökéletesen elegendők ahhoz, hogy kedvvel játsszuk végig a játékot, a végéhez közeli felfordulásban pedig lehetőleg kövessük a tibeti hajós utasításait, és törődjünk a konkrét feladatokkal a szövevényes mű-mítosz kibogozása helyett.

Aztán nagyon is érdemes elővenni a játékok a vizuális hatások miatt. A környezet kialakítása szinte kivétel nélkül csillagos ötös: élethű, szép és részletes. Sokszor már meglepő szabadságot hagy a játékosnak. Hagyományos point'n'click kalandorok számára bizonyára furcsa is, hogy annyi „felesleges” sarkot bejáratunk, amelyek csupán élményekkel gazdagítanak, a történet előrevitelével kapcsolatban egyáltalán nincs szerepük. Viszont nagyon élvezetes barangolni a maya alvilág mesés dzsungelében, vagy a mennyei nyugalmat árasztó ír szigeten a mesterséges sziklák

közt. Néhány csodaszép animációt is láthatunk: „a fehér ló vágója a tenger felszínén esőben” c. jelenet a műfaj egyik dobogása, de mindig emlékeznünk fogok a képsorra, amint a koponyából újra élő emberi fej válik, vagy ahogy emberi méretűből játékkatonányivó zsugorodik kínai barátunk, és említhetném a kezdő képsorokat is. Ami azt is jelenti, hogy igencsak megbarátoztam a Cryo új „műanyag embereivel”.

Az arcképfelismerés élethű. Pontosan megszólalásig.

Az agyondicsért mimikai megoldások ugyanis néha valóban képesek életet lehelni a karakterekbe, de igazán semmi sem tudja ellensúlyozni a görcsös szájmozgást és a dialógusok közben tapasztalt időtlen, sztereotip mozgás-sort, amely amúgy loop-olva sajnos megintcsak eszembe juttatja az előző Atlantis game-et.

Lehet még szeretni az Atlantis II-t a zenéje miatt is. Pierre Esteve már nem elsőszőr készített remekművet.

Most látszólag méginkább magára talált, hiszen fantasztikus helyszínek helyett valódi történelmi kötődések inspirálhatták, turkálhattak bátran a kultúrák zenei kincsei közt. Remek etnikus ihletésű darabokat hallhatunk tehát, amelyeket azonban érdemes akár 0-ra lehalkítani olyankor, ha egy bizonyos helyszínen vagy egy rejtvénynél sokáig időzünk, ugyanis a karakteres muzsika könnyebben agyunkra mehet, mint egy átlagos zümmögés, valamint a hangosztály zajai figyelemreméltóak már önmagukban is.

Összefoglalva: ajánlom minden tradicionális kalandjátékot kedvelőnek az Atlantis II-t. Olyanoknak, akik szeretik a szép grafikát, a jó, történetbe illeszkedő rejtvényeket, a történelmi háttérrel rendelkező okosan felépített világokat és a kellemes, emlékeztető soundtrack-et.

Kutya baja ennek az új Atlantis-nak! Még az is lehet, hogy megpróbálkozom megint az első résszel...



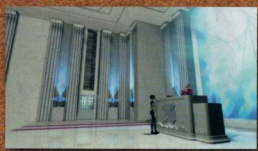
Atlantis II.

Cryo Interactive Entertainment

<p>Minimum</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 200 MHz Pentium ■ 32 MB RAM ■ 8x CD-ROM Drive ■ 70 MB HardDisk ■ Win 95/98a-DirectX 6.0 ■ 2 MB VRAM 	<p>Ajánlott</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 233 MHz Pentium II ■ 64MB RAM ■ 8x CD-ROM Drive ■ 70 MB HardDisk ■ Win 95/98a-DirectX 6.0 ■ 4 MB VRAM
<p>MP</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ valódi 3D környezet ■ kiváló animációk ■ élethű karakterek ■ ötletes rejtvények 	<p>Hasznos</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atlantis (The Lost Tales) ■ Journeyman Project II - III ■ TimeSage ■ Beyond Time

Fontos:

- karakterek mozgása
- szöveg alapú
- hosszú dialógusok



FunCom

THE LONGEST JOURNEY

E L Ö Z E T E S

A nagy utazás már megkezdődött. Ez annyit jelent, hogy a norvég FunCom fejlesztésében létrejött Longest Journey már nem egy európai országban megjelent, csupán a nagyok – Európában a német nyelvterület és Észak-Amerika – váratnak még magukra, azaz versengetnek a játék gondozásáért. Ugyanis a lassan három éve készülődő utazást már nagyon sokan diadalmenként könyvelték el. Az internetes magazinok és az „oldschool” papír újságok egyaránt lelkesedő bemutatónkat írnak immár hónapok óta erről a valóban szípközönök tünő kalandjátékáról. Talán igazuk is van. Nem estem hanyatt a világhálón közzétett játszható demótól, de ez bizonyára a túl sok dicséret kritikának köszönhető – hiába, nem csak a figyelmet kellették fel, valószínűleg elvárásokat is kialakítottak az olvasókban, így bennem is. Mindenesre a tények magukért beszélnek: egy olyan játék vár „worldwide” megjelenésre, amely vélhetőleg mindenkinek tetszeni fog, akit valaha is megérintett egy kalandjáték. Itt pedig ugyanúgy gondolok az RPG alapú programok szerelmeire, mint a Sierra vagy a LucasArts hőskorában felnőtt játékosokra, vagy az olyan az elvetemültekre, mint én, akik a felfedezés élményét, a vizualitást szinte mindennél előrébb helyezik egy-egy kalandjáték értékelése esetén. Ezen túl a Longest Journey odakacsint a science-fiction kedvelőinek és a mostanában egyre inkább tért nyerő nőnemű játékosok – harcos feminista – csapatának. Azonban ez mind semmi: tudomány a számítógépes játékok történetében először a nyílt homoszexualitás is megjelenik a játékban (egyértelműen sok lesz az új szimpatizáns, bár az amerikai cenzorok már dörzsölik a tenyerüket). Hogy mindez hogyan lehetséges? Egy hihetetlenül jól eltalált történettel és néhány zseniális marketing-ötlettel.

A Longest Journey főhőse egy hölgy, bizonyos April Ryan. Nem új ötlet, hogy nő kerül a világ megváltójának szerepkörébe, de ebben az esetben a mindössze 18 éves April megformálásánál nem játszott szerepet modellként sem Pamela Anderson, sem Lara Croft.

Egy teljesen normális (mellbőségű), egyszerű diáklány a jövőből, aki egy művészeti iskolába jár, egy kávéházban dolgozik, hogy valamennyi zsebpénzt keressen, van szerelme, vannak barátai és vannak álmái is. (Épp ezek az álmok változtatják meg az életét, de erről később.) A játék legnagyobb erőssége pontosan az, hogy

a karakterek (April mellett még vagy 60-nal találkozunk) bonyolult és nagyon életszerű személyiséggel rendelkeznek, minden helyzetben a lehető legemberibb módon reagálnak. Annak ellenére, hogy a Longest Journey két furcsa világban játszódik. Az egyik Stark, a XXIII. századi földi város, amely a logika, a tudomány és az ipar fellegvára, külsőleg pedig amolyan Blade Runner stílusú. Hatalmas felhőkarcolók, bűnözés, légszennyezés, fejlett technika jellemzi, mint ahogyan a legtöbben elképzeljük a jövő lakóhelyeit. Azonban van valahol egy másik világ is, de ennek létezéséről csak April tud, ő is csak nehezen fogadja el, hogy álmai során valóban meg-megfordul Arcadia-ban, amely Stark tökéletes ellentéte. A legtöbb szerepjátékos fejében kirajzolódó, a középkort idéző, természetközeli, ideális helyszín ez, ahol a tudomány helyett a mágia az uralkodó. Az ifjú leány ráeszmél, hogy kiválasztottként az egyetlen, aki közlekedni tud a két világ között s ennek oka is van: az ő feladata helyreállítani a lassan felborulni látszó egyensúlyt a két világ között, még mielőtt elérkezne a Káosz időszaka. Persze honnan tudná egy 18 éves diák, hogy mi fán terem a világmegváltás? Nos April sem tudja, eleinte bukácsol a feladatok között, majd egyre inkább belejön – mint ahogy mi is, akik irányítjuk a legalább 50-60 órás játékidőn keresztül.

Mindehhez a FunCom a legőstbb pont'n'klick hagyományokat hívta segítségül.

Karakterünket kívülről látjuk mindvégig (3rd person perspective) és a kurzor segítségével irányítjuk. A 150 grafikaig gyönyörűen kidolgozott helyszín renderelt hátterei előtt realtime 3D szereplők mozognak, akiknek látszólag önálló életük van, sokszor az eseményektől függetlenül teszik a dolgukat. A hivatalos sajtóíró nagyon dicséri a figurák magas polygon-számát és az élethű szájmogásokat, de én ezeket inkább a játék hátrányai közé sorolnám. (A Grim Fandango hasonló megoldásokkal operált, de a papírmás alakok esetében sosem tűnt zavarónak, hogy mind amolyan vektorhős...) Mindezek mellett a Longest Journey teljesen érdekes, nem tartalmaz akcióelemeket és rejtvényeinek megfejtését nem nehezíti az idő múlása. Az idő csak addig zavaró tényező, amíg nem vásárolhatjuk meg April történetét. A megjelenéssel kapcsolatos hírek világszerte bizonytalanok, nem beszélve a hazai helyzetről...

VÁRÓTEREM

SCHIZM

L.K. Avalon / Project 2 Interactive

Lengyel alkotók műve a REAH nevű játék, amelyet a hazai boltokban még sohasem láttam, pedig világszerte jó eredményeket ér el és elismerően beszélnek róla a kritikusok. Nem véletlen tehát, hogy a fejlesztők nemrégiben a történet folytatásával kezdtek foglalkozni és jelentem: heteken belül meg is jelenik SCHIZM címmel az utód, a „világ legnagyobb kalandjátéka”. Így igaz: a távoli, egykoron sűrűn lakott, mára azonban elnéptelenedett bolygóra érkező „hajótörtek” furcsa kalandja dupla DVD-n (!) lát napvilágot. A gigászi méretű programban egyszerre irányíthatunk ket, egymástól elszakadt főhőst, akik társuktól függetlenül és egymással összedolgozva is oldhatnak meg feladatokat. Gyönyörű, fotorealistikus környezet és 3D hangeffektek. A demó alapján annyit mondhatok: pazar!



THE LEGEND OF LOTUS SPRING

Xing Xing / DeamCatcher Interactive

Lotus Spring egy hölgy neve. Egy kínai herceg kedvesé, akit bebörtönzött a császár, hogy megakadályozza fia rangon aluli frigyét. A szerelem azonban nem múlik el könnyen. A herceg képeiben újra felkeressük a Tökéletes Fényesség Kertjét, ahol egykoron minden elkezdődött, hogy felidézük a múlt mozzanatait. A meglehetősen különös, minden érzésket, világ-megváltást, összeesküvést és más szokásos kaland-elemet nélkülöző LOTUS SPRING elsősorban a női játékosokat veszi célba.

A romantikus történet bizonyára azoknak tetszik majd elsősorban, akik kedvelik a szerelmes regényeket és kevésbé vonzódnak a technikai bravúrokhoz. Mindazonáltal a játékban szép grafikával és ötletes rejtvényekkel is találkozhatunk, így érdemes kipróbálni mindenkinek.



TRAITORS GATE

Daydream Software / Zablac Entertainment

Európában már nem számít újdonságnak, az amerikai kontinensen azonban tavasztól lesz csak kapható a svéd Daydream remekműve, a TRAITORS GATE. A SAFECRACKER c. puzzle-game alkotói ismét szeníálisták alkottak, egy amolyan James Bond kalandot, amelynek legfőbb jellemzője a finom feszültség mellett a magas élethűség. A történet ugyanis a londoni Tower tökéletes virtuális másában játszódik. Titkosügynökként a feladatunk nem kevesebb, mint belopózni a szigorúan őrzött erődbe és ellopní Anglia koronaékszereit. Pontosabban csak kicserélni azokat hamisítványokra, ugyanis akciónk teljesen jószándékú: egy valódi rablást előzünk meg vele.

Izgalmas, gyönyörű, hangulatos és itt van a polcomon. Csak idő kérdése és bővebben is tudósítok az eseményekről...



TIME MACHINE

Cryo Interactive Entertainment

Ismét a Cryo, a kiváló kalandjátékok alapadhatatlan forrása, a műfaj egyik át- illetve megmentője. Rádásul megint egy irodalmi mű adaptációjáról szólnak a hírek: H.G. Wells fantasztikus időutazásának digitális változata születik meg hamarosan TIME MACHINE címmel. A játékban a naptár a 800.000-es évszámot mutatja és a főhős (Wells maga) időgépe segítségével kerül e korba. Visszatérni azonban nem tud. Őt irányítva a meglehetősen mostoha körülmények között élő jövőbeli emberek segítségére kelünk, miközben igyekeznünk megtalálni a hazatérés módját.

Mindent a megszokott „Cryo-minőségű” renderelt környezetben, ám valósidejű 3D szereplőkkel, rengeteg alternatív történeti szállal. Az időgép rövidesen kapható lesz!



ZENEDOBÓZ

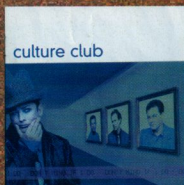
DAVID ARNOLD: THE WORLD IS NOT ENOUGH (Soundtrack) Universal



Elénekelni egy James Bond film főcímdalát, mindig is rangot jelentett. Az énekese a hatvanas évektől napjainkig nagyjából kétféleképpen váltották egymást (így, a csodálatos Shirley Bassey-t háromszor is érte ilyen megtiszteltetés), de a filmeze orszárlésze egy-két kivételtől eltekintve mindig annak a John Barry-nek jutott, aki már a kezdet kezdetétől jelen van az alkotó team-ben. Néhány éve azonban Barry kiszállt, helyén pedig megfordult néhány nagy név (Michael Kamen, Eric Serra stb.), a producerek azonban mégsem voltak elégedettek. Az 1997-es Tomorrow Never Dies c. mozihöz hívták először a fiatal angol zeneszerzőt, David Arnoldot, aki korábban többek között a Stargate és az Independence Day soundtrack-jével már bizonyított. Arnold bátor, modern felfogású, izléses megoldásai már a Tomorrow Never Dies idején is feltűntek (pl. a Backstreet Driver a Propellerheads egyik tagjával és

a vége-főcím K.D. Lang-gel), de a legutóbbi mestermű, a The World Is Not Enough végleg meggyőzött: hihetetlen tehetséggel állunk szemben. Kevesen tudják ilyen érzékenyen és dinamikusan kezelni a szimfonikus zenekart, kevés az olyan invenciózus zeneszerző manapság, aki ennyire já arányérzékkel ötvözi a tradicionális hangzást a korszerűvel, a polimetrikus filmzenei fordulatokat a szigorú tempójú techno- és electro-elemekkel. Több csúcspont is található a lemezen (mint ahogy a filmben is): track2 – Come In 007..., track8 – Ice Bandits, track10 – Body Double, track12 – Pipeline, track14 – Caviar Factory és még sorolhatnám. Ez alkalommal megkaphatta Arnold a főcímszene készítésének, sőt az előadó kiváltságosának jogát is. A címadó The World Is Not Enough az egyik legjobb Bond-betét dal lett, amelynek motívumát sokszor halljuk visszatérni a film más jelenetei alatt, a Garbage pedig egy jó választás volt:

népszerűek és frissek. Shirley Manson nem hasonlítható ugyan Shirley Bassey-hez, de hiteles és nagyon mai előadó, a szám hangszerelése pedig szuperkorszak. Számomra mindössze egyetlen megmagyarázhatatlan pont van az albumon: az utolsó felvétel, a Scott Walker által előadott Only Myself To Blame. Kellemes melódia, de kilóg a sorból és nem is emlékszem a filmbeli szerepére. Ez azonban semmiképpen nem tudja bednyárkolni az egész mű ragyogását. David Arnold soundtrack-je zenéleg is új arcot adott az utóbbi idők modernizált Bond-filmjeinek, amelyek Pierce Brosnan óta kevesebb intellektussal, ám jóval több speciális efféttel bírnak. Ha másért nem, hát azért temek le életem nagy vágyának beteljesülését, miszerint én írjam a James Bond filmek zenéjét, hogy hallgathassam még David Arnold munkáit ezen a poszton.



CULTURE CLUB: DON'T MIND IF I DO EMI / Virgin

Igen, tudom, hogy Gyu már az előző GameStar-ban megemlékezett néhány szövegben a Culture Club visszatéréséről. Azonban egyszerűen nem akaram kihagyni a lehetőséget, hogy egykori rajongóként ne írjak valamit a Don't Mind If I Do c. lemez apropóján. Tizennyolc évvel ezelőtt az első, saját zsebpénzemből vásárolt bakieltem a Culture Club debütáló albuma volt, a Kissing You Be Clever. Az volt akkor sokáig a MINDEN. Imádtam a reggae-basszusait, a domináló ütőhangszereket és Boy George-ot, androgün külsejét és hajját, dímim nemtelen sztárfiguráinak megtestesülését. Aztán egy alig észrevehető mozdulattal a zenekar irányt váltott az ultrakommersz felé, de ha kerestem, még sokáig megtaláltam azokat a fontos elemeket, amelyek miatt a szerelem fellángolt. Ugyanis mindenki által fogasztható popdalok mindig kiemelkedtek az együgyűség és a pénzéhség szülte slágerzenéből. Igényes hangszerelések, izléses melódiák és inkább kellemes, mint botrányos szövegek jellemezték a Culture Club tündöklését. Bukását pedig a botrányok és a gyertyák két végén égető Boy George kiállhatatlan természete okozta. Az énekes később megkísérelte szólóban folytatni mindazt, amit a zenekarral elkezdett: eleinte sikerek is koronázták alkotá-

sait, majd új hatások érthették, mert legkésőbb már neves DJ-ként tűnt fel a klubokban és a mixmezekben. Ritka kiváltságos megkülönböztetésekkel is a dance világban megújult támogatott: gondoltok itt a Jesus Loves You projektjére, vagy a Dubversive illetve a Faithless formációkkal való együttműködéseire, esetleg néhány „levegőben lógó” kislemezére, mint a When Will You Learn. Lassan megszoktam az új szerepkört és elfogadtam tőle mindent, mint gyakori jelmezcsere, valamint fel sem merült bennem, hogy valaha összeáll még a négy muszikus, és egyáltalán az sem, hogy a régi típusú popdaloknak lesz még valaha létjogosultságuk. Aztán nem is olyan régen jött egy hír egy turnéről, majd egy egyedülálló best of lemezzel és végül egy vadonatúj single-ről, amelyet ismét a Culture Club nevével jegyeztek. Az I Just Wanna Be Loved egy igazán remek dal volt, ami azonnal felidézett bennem minden emléket, hiszen ismét hallottam a reggae-basszust, a rafinált ütőket és Boy George hangját, amely szó, ami szó kicsit megkoptott, azonban még mindig utázhathatlan, érzelmagazogó és kifjező – pont olyan, amilyennek megszerettem. Végül az új album híre is megérkezett tavaly nyáron és bizony sokat találgat-

tunk néhány kortársammal, hogy milyen dalokat kapunk majd általa. Azt hiszem, erre senki sem számított: a Culture Club ott folytatott, ahol abbahagyta. A Don't Mind If I Do egy poplemez, amely a 80-as évek szellemiségének hordozója ugyan, de a 90-es évek technikájával készült. Semmi dance és semmi hivalkodó elektronika. Semmi kísérletezés, csak a bevált egyszerű, izléses alapok a dallamok, csupa kellemes, slágerű nóta. A country-tól a reggae-n át a soul-ig minden felvonultattnak a zenekar mellett nem először sürgőslődő John Themis producer segítségével. Egyetlen bajom van mindössze az albummal: sok a jóból. A legkedvesebb édességét is megunja az ember, így én is jóllakottan érzem magam már a tizenkettedik dal után. Nem a további hárommal van a baj. Inkább az az, hogy én magam sem tudnék választani, hogy melyiket hagyjam ki a gyűjteményből. (Esetleg azt a latin megmozdulást, amely azért cikisebb, mert mostanában annyian eljátszották a rumbák és mamók hitelét). Kíváncsi vagyok, hogy jelenthet-e ez a lemez annyit egy mai 12-13 évesnek, mint akkor nekem az első. Talán nem és ez nem a zsebpénz összegén és nem is a Culture Club-on múlik.

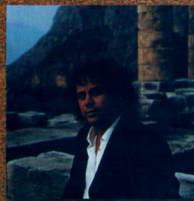
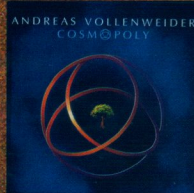
INVENTORY

ANDREAS VOLLENWEIDER: COSMOPOLY Sony Music / Columbia

Nem emlékszem, mikor találkoztam először Andreas Vollenweider zenéjével. Nem hiszem, hogy bármelyik rádió valaha is műsorra tűzte volna dalait, mint egy sikeres előadó műveit. (A Magyar Rádióban egészen bizonyosan játszott Vollenweider zenéjét, sajnos csak úgynevezett „alázeneként”, tehát különféle stúdióbeszélgetések adásrészeként. – Sz.Á.) Arra emlékszem, hogy egyszer csak lélekszakado szaladtam be egy lemezboltba és sürgősen megvásároltam a Dancing With The Lion c. albumát – ezelőtt jó tíz évvel. Sohasem tapasztaltam színeket festett világot találtam rajta és máig a lemezgyűjteményem becses darabja. Meghatározatlan műfaját általában „new age” jelzővel illetik, de én ezt nem szeretem igazán. Az ilyen magas szintű zenei szintézis számomra nagyon közelít magához a ZENE műfajához. A Svájci művész jó érzékkel oda-golya új fűzetet készít azokból a hozzávalókból, amelyeket általában a jazz, a komolyzene, a pop, vagy a népzene szakácskönyveiben találunk. Az a táncoló oroszlános lemez nagyon izlett, s mint minden

megszállott gyűjtő, utánanéztam a korábbi műveinek: nem találtam meg bennük azt, amit kerestem. Később behallgattam egy-egy újabb albumba, és ismét csalódtam valamelyest. Nem a minőség változott, egyszerűen fel kellett ismernem, hogy Andreas Vollenweider furcsa hangszereivel folyamatosan kísérletezik. Kipróbálja magát különböző műfajokban, néha a szimfonikus zenekart, a többételes műveket, néha az emberi hangot vagy a hárfát magányosan csengő, ám meglehetősen széles spektrumú hangját tartja fontosnak. Budapesti fellépése sok évvel ezelőtt örökre betörtött meghatározó koncertélményeim közé, de egészen az elmúlt karácsonyig nem találtam nekem szelőd Vollenweider lemezt. Németországban szakmacsokként vettem meg a Cosmopoly-t, az új kiadványt és nagyon jól tettem: kincsre leltem. Ezen a lemezen – és valószínűleg nem is véglegesen – a hárfás felhagyott megalomán kísérleteivel, nem is próbál eddig soha nem hallott hangokat kicsikarni érzékeny hangszereiből, viszont egy jókora lépéssel közelebb került a népzenehez,

amely számomra annyira kedves manapság. Sajátos world music-ja neves külföldi vendégművészek segítségével jött létre. Mindegyiküket elhívtá csodaszép háznál jól felszerelt stúdiójába és néhány próba és jam session után felvettek egy új dalt. Merthogy a Cosmopoly felvételei ismét inkább dalok, mint bonyolult kompozíciók. Milton Nascimento, Bobby McFerrin, a dudás Carlos Nuñez, a zongorista Abdullah Ibrahim, a baszk tangóharmonikás Kepa Junkera, vagy a héttagú kínai zenekar jelenléte egy-egy új szín, de egyik szín sem válik uralkodóvá. A vendégművész kíséri a hárfást, a hárfás kíséri a vendégművészt, és nagy harmóniában jöszsák közösen a témákat, amelyek ismét egyszerre képesek felidézni a jazz, a folk, a komolyzene és a pop ízeit. A Cosmopoly hallgatósához az alkotó kétféle módszert javasol: a hagyományost (eljegyéti a végéig), illetve három ún. loop-ot, amely különböző track-ek különböző sorrendű programozásával érhető el és mindegyik más-más hangulatot áraszt. Mindegy. Andreas Vollenweider új lemeze mindenhogyan működik.



ASWAD: ROOTS REVIVAL Ark 21

Mi történt Brinsley Forde-dal? Ez a kérdés foglalkoztat hónapok óta, pontosan itt kezdve, mióta kezembe vettem az Aswad új albumát, amelyen – jellemezzenem a címszóval, hanem a borító belsejében talált fotókon – három megszakított arc helyett csak tiszta nézőt látok. Talán nem minden zenekarnál lenne az olyan fontos kérdés, de az Aswad más. 1974 óta együtt van a társulat és Brinsley Forde átírta az alapítók közé tartozott. 1980 óta trónra zsongorodva működtek, így mindhárom fizimiskája egyszerre lett népszerű (annak ellenére, hogy az zenekar arcként a média gyakran Drummie Zeb-et emelte ki). Együtt készítették az „egyes számú nagy dobost”, a Don't Turn Around c. feldolgozást és néhány évvel ezelőtt a „második számú nagy dobost”, a Shine-t, amely már az ő szerzeményük és kivételesen pont Forde énekelte a szöveget. Éppen az az: annyira nemek, közös szerzeményekkel teli album után az Aswad egy jónépszerű átdolgozóskból álló új lemezt ad ki, ráadásul egy szóval nem említik az egyik zenekari tag ne-

vét. Felettebb gyanús. Talán koncepciótalan problémákra kaptak össze, hiszen ha nem is erősen, de a kérdéses lemezen némi irányváltás érezhető, amit már a cím is előrevetít: Roots Revival. A hangszereles, amely az utóbbi lemezeket egyértelműen felidézte volt a reggae mai, divatos változatai (dancehall, ragga, club dub) által, némileg gyógyulni látszik, lassan visszatérnek a klasszikus „roots” színei, igaz, korszerű megszólalással párosulva. A váltás azonban nem ennyire egyértelmű és köszönhető talán annak is, hogy a Roots Revival többek között olyan régiségekről fújja le a port, mint Ken Boothe Freedom Street-je, Bob Marley Caution-je és Small Axe-e, a Gladiators Peace Truce-a vagy a Police Invisible Sun-ja. Sok jellemző Aswad-tulajdonság továbbra is fellelhető a számban, így a gazdag vokál-harmonizálás és az édes fűvészes szexi használata, de valahogy ennyit fénytelen marad a végeredmény. A tizenötödik Aswad album legcsillogóbb pontja a nyitó nótá, amelynek eredetijét nem ismerem, de nagyon a szívem-

be férközött, és ebben elég nagy szerepe van a közreműködő arab szupersztárnak, Cheb Mami-nak is. Valószínűleg nem véletlen, hogy ennek a Best Time Of Our Lives c. dalnak a dub mixe zárja az albumot. Valódi csemege, amely minden CD-vásárlónak jár, azonban ott – haszám hasonlóan – elég szerencsés, hozzájuthat ahhoz a korlátozott példányszámban megjelent lemezváltozathoz, amely két korongot is tartalmaz. A másodikon további, az album track-jeiből készített dub mixek találhatók, amelyek visszaidézik a régi idők Aswad-soundját. Azt a hangzást, amely hosszú évek alatt bebizonyította, hogy van létjogosultsága az európai reggae-nek, nem szükséges feltétlenül jamaikai lakosnak lenni senkinek ahhoz, hogy nemzetközi szinten népszerűsítse a műfajt. Hirdesse az ígét. Elnéz egy angoliai fekete srácokból álló trió. Azaz már csak duó... Tényleg, ha valaki tudja, kérem sürgősen árulja el: mi történt Brinsley Forde-dal?





interjú

Exkluzív

GameSztár vendég

a Harci disznók Quake-elnék, ugye?

Szerkesztőségünk vendége volt a különös, extrém, sehová sem besorolható rock-zenét játszó Warpigs két tagja Újhelyi „Jimbo” György gitáros és Gátos Bálint basszusgitáros. Mindkettejük szakmászerte híres hatalmas Quake mániájáról, én tehát a híres-hírhedt lövöldözős játék III-as változata elé ültettem őket, miközben egy jót csevegtünk. Jimbo természetesen magával hozta egerét, merevlemezét és saját egéralátétjét is „a máséval képtelen vagyok játszani” felkiáltással. Bele is vetették magukat a harcra szaporán, majd néhány másodperc múlva a szerkesztőséget megtöltötte a robbanások és a lövések zaja...



K (érdés): Látszik, hogy sokat nyomjtok a Quake-et. Hogy tetszik a harmadik rész?

J (imbo): Mint egy olcsó játék hülyegyerekeknek: Komolyan mondom, hogy olyan, mintha Nintendo-ra írták volna. Az igényesség csak a grafikában jelenik meg, amit a menő gémer úgysis a minimálisra állít az elején, mert egyébként nagyon lassú az egész...

B (álint): ...annyira nagy gépigényű, hogy a Quake I marad az otthoni gépem!

J: Az sokkal jobb is! A Bot-ok jóval intelligensebbek és a pályákat sokkal jobban kitáldták. Nincs még benne az a szenzációhajhász design, a játékot megölő látvány, mint a III. részben. Emellett nem lehet ugrás közben akciózni, és ez nagyon hiányzik.

K: Mi tetszik ennyire az első részben?

J: Az Interneten nyomom. Már a mozgásáról, taktikájáról megismerem azt, akivel szembe kerültem. Sosem hittem volna: még az ellenfél jellemére is tudok következtetni az alapján, hogyan játszik. Mindennap játszom egy netes menetet.

K: Előfordul-e, hogy személyesen is megis-

merkedtek az ellenfelekkel?

J: Néha együtt sörözünk és dumálunk Quake-es arccal, általában nagyon jó fejek.

B: Még szép, ugyanazt szeretik, amit mi is.

K: Lányok is játszanak, vagy csak a férfiak uralják a Quake világot?

J: Hát mit mondjak, tudok néhány csajról, aki szokott játszani, de ők nem a legszebbek.

B: Én kimondom: rusnyák. De azért szívesen vennék, ha valaki be tudná bizonyítani ennek az ellenkezőjét...

J: Az bizony nem lenne rossz!
(Az interjú derűs kacajba fullad)

K: Tudom, hogy elég furcsa a kérdés, de mitől marad meg a Quake iránti lelkesedés?

B: Egyrészt megadja a napi „rombolás-adagot” (mosoly), persze azért senki se higgye, hogy brutálisak vagyunk, egyszerűen csak jó!

J: Már a Doom idejében is több olyan hiba maradt a programban (és ez igaz a Quake so-

rozatra is), amivel nagyon jól

lehet trükközni, hogy meg-

szívassuk a többieket. Ez például a hangmegszólaltatás

hibája is lehet, esetleg hozzá

lehet érni a teleporterhez,

megszólal a hangja. de még-

sem léptünk be. És az ellenfél

máris össze van kavarva.

Vagy egy időben nem tud

elég hangot lejátszani a gép,

ezzel is lehet trükközni.

B: Esetleg ahogy Jimbo az

előbb is mutatta (tényleg

megettörtént! - Gyu) sosem tervezték a készítő, hogy visszapattanhassunk a platformoktól, de ezzel máris lehet jópofa mutatványokat hajthatunk végre.

K: A Quake mellett szoktatok mással is brutálkodni?

J: Nemigen. Megnéztük például a Half-Life-ot, ami nem rossz, de a Quake I jobb.

B: Amint már mondtam, az otthoni gépem elég lassú, így 3D-s gyorsítókártya nélkül eléggé korlátozottak a lehetőségek.

K: Szóval a Quake rulez, s mi a helyzet a zenekarral?

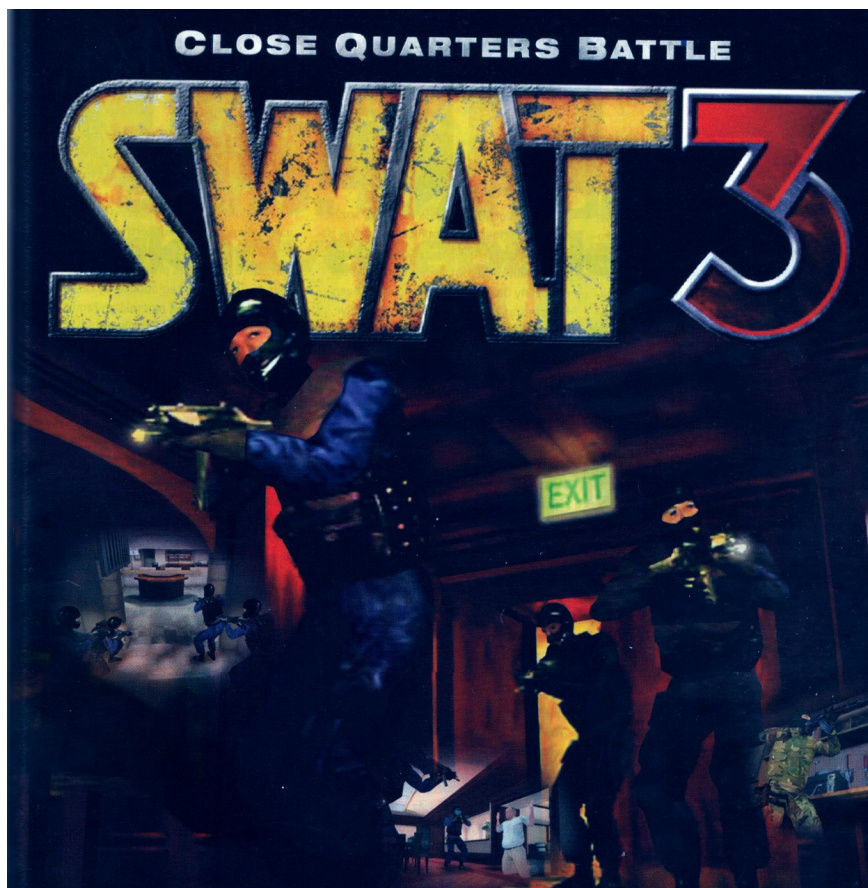
J: Új énekesünk van, aki váltja Eszenyi „Petás” Pétert, aki a ti szakmátokat űzi majd ezután: a DTP üzletágban próbál érvényesülni. Még nem tudjuk, hogy ez stílus- vagy arculat-váltással jár-e, hiszen a második lemezünk is csak nemrég jelent meg.

Dragon György (Gyu)



CLOSE QUARTERS BATTLE

SWAT 3



STRATÉGIAI HARCI SZIMULÁTOR

TRT 2005. Los Angeles: te vagy a parancsnoka egy öt emberből álló csapatnak a SWAT 3: CLOSE QUARTER BATTLE-ben. Fel kell vened a harcot száznál is több válogatottan gonosz terroristával és bűnözővel, és mindezt a lehető legélethűbb, első személyű harci szimulációban.

TRT A rendelkezésedre álló éleslövészeti fegyverraktárral valóságos SWAT haditaktikát vethetsz be az aprólékosan megformált háromdimenziós környezetben. A legkülönfélébb helyeken kerül sor ütközetre: a légi irányító toronyban, a Kínai Színházban, a Brentwood-i kastélyban, vagy akár az extravagáns Bel Aire Szállodában.

TRT Al erős karakterét és a valódi SWAT-stratégiát kombináló SWAT 3 a létező legjobb harci élményt nyújtja a számodra.

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

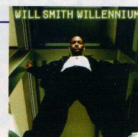
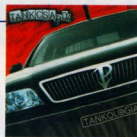
N-TEC

www.ntec.hu
Tel.: 261-1219

SIERRA



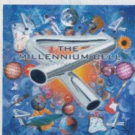
StarMusic



sem hagyta ki a ziccert. A sokak által egyszereuen csak zseniként aposztrófált énekesnő főképp régebbi dalaiból szemezget, illetve felbukkan néhány tétel a Supposed Former...-ről, és felcsendül a Police King of Painjének átdolgozása is, valamint a sikerhező nótá, az Ironic. A repertoárból egyedül a Thank U-t hiányoltam, amely – klipje nyomán – a tavalyi év eleje óta az unatkozó énekesnők naturista mozgalmának himnuszaként funkcionál.



Ugyanezen vonalon fogant a **The Corrs Unplugged** albuma is. Az MTV-s bulit megörökítő korongon a három lány plusz egy fiú felállású csapat hallhatóan formában volt, bár az unplugged stílus eredetileg sem áll messze gitáros-folkos slágermuzsikájuktól. Felcsendül az előző két album számos nótája, melyek közül több is folytatólagosan bírta az MTV médiaóriás támogatását.



Csak felsőfokon tudok szólni **Mike Oldfield** új korongjáról, amely a keresztségben a **Millennium Bells** nevet akasztotta le. Az első, ami feltűnik, hogy Oldfield statisztaszerepbe kényszerítette gitárját, és inkább a szintivarzslatokra valamint a sejtlemes, ugyanakkor öserővel átítatott vokálokra koncentrált. Rengeteg



népzenei motívum (skandináv, kelta, kozák, afro stb.) színesíti az albumot, ezen kívül tisztpontos hangszerelési és dalszerkesztési megoldásokkal köthetünk ismeretséget. A végéremény Oldfield, Enya, Vangelis, a Deep Forest és az Era világának olvasztótégelye, a címadó, erősen eklektikus, house alapú nótá pedig igazi mestermű.

Valamit el kell mondanom címmel jelent meg a **Generál** tavaly szeptemberi BS-buliját megörökítő anyag. A hetvenes évek rövid ideig élő, ám annál sikeresebb slágercsapatának „nagy felállásában” annak idején Révész Sándor, Novai Gábor, Karácsony János és Bódy Magdi is tevékeny szerepet vállaltak. Ha csak egy koncert erejéig, de összeverbuvalódott a régi társulat, és a nosztalgiahullám hátán felbukkan a Fűrész („Húzd meg jobban”), a hajdani ki-mit-tudos Kövér a Nap, a Százéves kút és a Csöngess be hozzám jóbarát.

Új albummal jelentkezett **Császár Előd** is, akit újabban lehet szeretni, nem szeretni, énekesi tevékenységét azonban rendületlenül folytatja. A **Változások** című album kissé összedobálnak tűnik, feldolgozások hallhatóak rajta angol és magyar nyelven. Előbányászódik Stevie Wonder I Just Called To Say I Love You-ja, az Első Emeletlől a Boldog Névnapot, a Populártól a Víz alá merülni, és még sok egyéb nóta.

Lepkegyűjtő címmel látott napvilágot a **Kimnowak** új albuma. Az mindenesetre dicséretes, hogy Novák kreativitása ismét a muzikálítás felé fordult, és csak reménykedhetünk benne, hogy hamarosan abbahagyja a gyermek megbohózkodást a kereskedelmi té-

vékben. Pribil gitártémái roppant fülingsenek, a „fekete agymunka” dominál, a hangszer igazi mestere a fickó. Kisegítőként pedig felbukkannak az albumon a Fekete Vonat tagjai is egy kis roma ranggal. Kellemes hallgatnivaló, sláger- és megalkuvásmentesen.

Igazi, gyűjtőknek való csemege a **Tank-csapda Tankológia** le-

meze. Eddig kiadatlan, lemezekről lemaradt dalok, demóverziók, koncertfelvételek, be-szívva írt Motörhead stílusgyakorlatok, egy kényszerű, dobgyépes próbálkozás, egy „lopott AC/DC mix”, a Legjobb Méreg karaoke változata, a Johnny a mocsokban (amikor Lukácsnak teljesen elment a hangja), egy Jimi Hendrix és egy Csak neked megbolondítás. És akit még ez sem készítetett erektől állapotra, annak egy vadül dal, a Mennyország Tourist.

Hollywoodban **Will Smith** neve garancia a sikerre. Amolyan ezredfordulós Fred Astaire-Clark Gable fazon: kiváló rapper, remek táncos és színésznek is meggyőző. Az univerzálisan eladható szupersztár **Willenium** című korongján potenciális listamászó funky-dizskó dalok egész arzenálja áll csatarendbe. Will energikusan szövegel, a nóták giccs- és nyálmentesek, és a közreműködő zenészek, meghívott vendégek is alaposan kitesznek magukért.

A **Demons & Wizards** nevű formáció egy kétszemélyes projektet takar, melynek pillérei Jon Schaffer, gitáros (Iced Earth) és Hansi Kürsch, énekes (Blind Guardian). Zeneileg nem sokat távolodtak az anyabandáktól: a hagyományos heavy metal ötvözik a gótikus rock elemeivel. Metallás szagzatások, kétlábdobos galoppok, súlyosnak szánt kórusok és valóban fajsúlyos balladisztikus tételek teszik élvezetessé a nótákat. A projekt munkássága nekem egy kicsit túlzottan „német”, de bizonyosan sok true metal hívó találja majd meg benne az „igazságot”.

Godzilla

CD 12110

Jól használható újsgmiliték CD-tárolására, rendszeresítésre, kis helyen sok CD tárolható! Ajándékba is kiváló!

CD tartó 12 db-os: 600Ft
CD tartó 16 db-os: 650Ft
CD tartó 25 db-os: 1050Ft

5 db termék vásárlása esetén: Arkedvezmény! -100Ft/db

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk! Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, narancs, rózsaszín, sárga, narancssárga.

Megrendelhetők a gyártónál.

Gyenis

Számláló és Irányjelzőkijelző telefonon, E-mail-ben vagy levélben.
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu
 7396 Magyarzszerék, Kossuth u. 74. Tel./fax: 72/ 421-522
A megrendelt áru 1-2 napon belül átvethető!



StarMusic Extra

1999. számunkra legkedvesebb lemeze

Godzilla barátom és én (Gyu) is úgy láttuk, hogy érdemes az év lemezéről írni. Mind a ketten ugyanarra az albumra szavaztunk. (Nahát... Ez gyanús! RP) Ezután nem volt más teendőm, mint megkérni egy zenész barátomat, írjon a lemezről...

Számomra teljesen egyértelmű, milyen alkotás foglalja el az első helyet nálam, az Év Kedvenc Lemezei című, képzeletbeli listán. Hallott már valaki a Dream Theater-ről? Nem? Sejtettem.

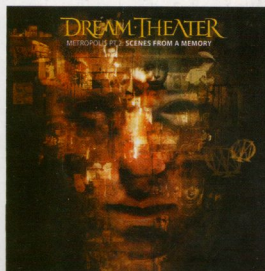
Nem egy olyan zene ez, amit nap, mint nap leadnának a rádiók, vagy a multi zenetévék. De nem is botránnyhős heavy metallerek, akikről a Blikk, vagy a Mai Lap közölné zaftosakat. A zenekar már legelső lemezével bekapta magát a szívembe, aztán jött maga a Csoda, az 1992-es Images And Words album. Ötvöződött itt a klasszikus zenék változatossága, a jazz furfangossága, a metal keménysége... És ebből nem egy zagya kátofónia keletkezett, hanem a progresszív rockzene új klasszikusa. Azóta elkészült még két és fél lemez, amelyek szintén 1000 pontot kapnak a tízes listámon, de az az Images-es borzongás hiányzott. Erre tessék, bumm, bele az arcunkba, itt van az új lemez, a „Metropolis II – Scenes From A Memory”.

Akik ismerik az együttest, tudják, hogy a Metropolis Part I a fent említett kettes lemez

csúc-s-dala, az etalon, amit azóta sem sikerült senkinek überelni. Ennek a dalnak a folytatása, rendhagyó módon nem egy dal, hanem egy egész lemez. A zene folytatása, sőt, tovább építése annak a – már eleve hatalmas – Csodának, amit az Images lemez jelentett. A legkisebb csendülések is jelentése, súlya van, a lírai részek filmzene-szerűen gyönyörűek, míg a súlyos részeknél az ember feje szinte egy bórdarabon fityeg, annyira le akar szakadni. Az a baj, hogy egyszerűen képtelen vagyok bővebben írni a Zeneről, mert egész egyszerűen lehetetlen. Meg kell hallgatni, mondjuk egy sötét szobában, fülhallgatóval, esetleg egy gyertya ég, de semmi több. Erre a zenére figyelni kell, érezni kell, érteni kell.

A sztori sem egyszerű: a középpontban a lélekvandorlás kérdése áll. Egy „jelenkori” fiatalembert visszatérő álmok kísértenek – egy régi ház, egy lány arcképe a tükrökben, és egy gyilkosság emléke. Hogy felderítse lelkének elrejtett emlékeit, elmegy egy pszichoterapeuta-hoz, aki hipnózisban kezeli. Így derül ki, hogy a fiú egy, a húszas években meggyilkolt lány reinkarnációja. Fény derül egy érdekes szerelmi háromszög, amelynek egy titokzatos gyilkosság vet véget.

Egyre mélyebben gábalódunk a múlt árnyainak szövevényébe, és amikor kiderül a gyilkosság valódi oka, és a gyilkos személye, a fiú megnyugodva tér haza. Még sincs vége a lemeznek, a legna-



gyobb csavar csak most következik, és... Nem áruolom el. Nem szabad. Neked kell rájössz, ahogy újra és újra meghallgatom a lemezt és átolvasod a szövegeket...

És amit nem szabad kihagyni: kik készítették ezt a Megalemezt: James LaBrie Csoda-énekes, John Petrucci Csodagitáros, John Myung Csodabasszusgitáros, Mike Portnoy Csodadobos és Jordan Rudess Csodabilentyűs.

Meg kell mondjam: én, mint egy hazai, állítólag sikeres és szakmailag elismert progresszív rockbanda éneke, majdnem végleg letettem a mikrofont, miután meghallgattam ezt a lemezt. „Ezt nem lehet túlszárnyalni” – gondoltam, és velem együtt ugyanígy érezte más együttesek legénysége is, így a Symmetry, az After All, vagy talán akár a két nagylemezes Nemesis is. Aztán, kis idő múlva, megfogtam a mikrofont és lementem a próbahelyre zenélni.

Túlszárnyalni ugyanis talán tényleg nem lehet a Csodát – de megközelíteni lehet. Sőt KELL.

Bátky BZ Zoltán
STONEHENGE

<http://go.to/stonehenge>
zbatky@apcc.com

LS COMPUTER a Nyugatnál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, elépítés beszámítással
ABIT, ASUS, SOLTEK, BIOSTAR, Super Micro, Hercules, Matrox,
Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel,
Jazz hangfalak, Leadtek videokártyák, monitorok: LG, MAG, ADI,
Viewsonic, Lite-ON és még sok más!
Internet előfizetés (Datamet),



monitor, nyomtató, notebook,
egyéb alkatrész, szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datamet.hu/~lsbt

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

gamestar@idg.hu

2000. február 89



StarFilm

Toy Story 2

A játékok visszatérnek!

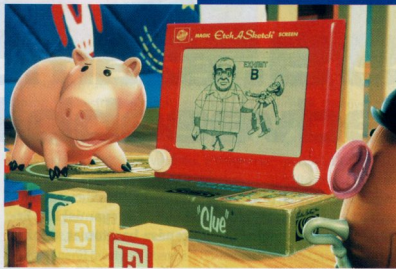
Na végre! Nem az első eset Hollywood történetében, hogy egy film hősei visszatérnek. Azonban most ez teljesen más. Hiszen a játékok csak játékok. Vagy mégsem? Amikor a tulajdonosok nincsenek jelen, Andy szobájának bandája életre kel, és mind készen állnak arra, hogy a Toy Story folytatásában újra felvögép elé álljanak. A már ismert hősök, Buzz, Andy és a többiek mellett természetesen új játékokkal is találkozunk majd ebben az akciós dús komédiában. Az amerikai verzióban olyan szupersztárok adják hangjukat a filmhez, mint Tom Hanks, vagy Tim Allen.

Hol is folytatódik a történet? Andy táborba utazik, magukra hagyva kedves játékeit. Eddig még nem is lenne baj, de a hírhedt játékgyűjtő, Al McWhiggin (Az Al's Toy Barn tulajdonosa) elrabolja Woody-t, a cowboy-t. Al lakásában Woody felfedezi, hogy ő egy nagyon értékes és ritka játék az 50-es évek egyik tévé-showjából, a „Woody's Roundup”-ból és találkozik a showban szereplő más értékes játékokkal. (Jessie a tehénészlány, Bullseye a ló, Stinky Pete a bányakutató). Visszatérve a bűncselekmény helyszínére Buzz Lightyear és Andy más játéka (kedvencem Mr Potato Head, a kutya, a dínó és a perselymalac) máris akciót szerveznek, és elindulnak megkeresni Woody-t, s megmenteni őt attól, hogy múzeumi kiállítási darab legyen. Természetesen egyik kinos helyzettől kerülnek a másikba amíg versenyt futnak azért, hogy Woody előbb otthon legyen, mielőtt Andy hazaér a táborból... (A film alapján készült játékról a 66. oldalon olvashatsz

Toy Story 2



Toy Story 2



Anna és a király

Egy hagyománytiszteelő országban ahol eljött a változások ideje...

A forradalom küszöbén... Két világ összeütközik...

Anna Leonowens (Jodie Foster) egy angol tanítónő. Olyat tett, amit a viktoriánus kor nevelőnői soha: a fiatal özvegy több ezer mérföldet utazott fiával egy olyan földre, amelyet szinte alig ismert a nyugati civilizáció. Megérkezett Sziám földjére lobogó kalandvágygal szemében. Akármilyen vágya is ezen a távoli földön, innen már nincs többé visszaút.

Annát a sziámi király alkalmazza, akinek 58 gyermekét kell oktatnia. Nagyon keveset tud Mongkut királyról (Chow Yun-Fat), mindössze csak annyit, hogy az ország népe Istentként tiszteli királyát. Anna természetesen előítéletekkel áll a királyhoz, hiszen a nyugati és keleti kultúra különbségei szemmel láthatóak, s így a tanítónő civilizálatlannak találja a királyt. Anna nemsokára észreveszi, hogy a Mongkut-nak is hasonló gondolatai vannak a nyugatiakkal szemben, s ez legin-

kább a szemtelen angol nőre igaz.

Ahogy azonban halad az idő, kapcsolatuk egyre szorosabbá válik. Anna rájön, hogy Mongkut egy igaz ember, aki el tudja vezetni Sziámot a modern világba, ahol ez az ország megtalálhatná a ne-

ki illő helyet. A király pedig felfedezi, hogy Anna nemcsak neki és családjának hozza el a régen várt fényt, hanem egész Sziámnak is.

Bicentennial Man

Egy robot 200 éves kalandja azért, hogy igazi emberré válhasson.

Az új millennium első évétében a globális technológiai felfedezéseknek köszönhetően beállt változások hatására, melyek megkérdőjelezték az emberek korlátlan uralmát, Richard Martin (Sam Neill) ajándékot vásárol egy NDR-114-es robotot. A gépembert Andrew-nak (Robin Williams személyesíti meg) nevezi el a család legkisebb gyermeke.

A film végigköveti Andrew, a háztartási robot sorsra szánt cseléd életútját. Ahogy Andrew megismeri az érzelmeket és a kreatív gondolatokat, a Martin család is hamar felismeri, hogy nem mindennapi robot került a tulajdonukba.

A film két évszázadot ölel fel, amely nem más, mint egy olyan küldetés, amiben egy lény meg akar mindent tanulni arról, mitől is lesz valaki ember. Ebbéli erőfeszíté-

Anna és a király





Bicentennial Man

sei közben Andrew, egy népszerű robot-moddell nemcsak tanul, hanem tanít is. Megmutatja az egész világnak hogyan nyíssák ki a szemüket és szívüket minden lény felé, aki elég könyörülettel rendelkezik ahhoz, hogy elfogadhassa őt.

Andrew úgy néz ki, mint egy tipikus robot. Amint leszállítják, a Martin család épp négy tagból áll: Richard Martin, akit Andrew 'Sir'-nek szólít, felesége (Akit a Ma'am megszólítás illet), és a két gyermek, Grace és Amanda, akiket a robot mindig Miss-nek és Little Miss-nek titulál.

A kislány hívja őt először Andrew-nak, mert azt hiszi, hogy egy android, pedig nem az, csak egy olyan robot, aki úgy írja le magát. „Szolgamunkára való: Főzés. Takarítás. Otthoni barkácsfeladatok ellátása. Gyermekfelügyelet és játék a kicsikkel.” A gyerekek a legkíváncsibbak rá. A nagyobbik lány csak egy újabb unalmas háztartási készüléknek tartja, míg a kislány egyszerűen csak ijesztőnek. Persze nincs mitől félnie, hisz már életbe léptek Asimov robot-törvényei.

Egy otthoni incidens arra vezeti Sir-t, hogy

gamestar@idg.hu

kijelentsé: bármennyire is csak egy gép Andrew, attól még személyként kell bánni vele. S nemcsak ezt engedi meg, hanem maga is úgy gondolja, hogy segít alakítani Andrew kreativitását és viselkedését, hiszen egy különleges lénynek tekintí.

Andrew művészi hajlamai először finom állatfigurák kifaragásában mutatkoznak meg. Később átalakítja Martin házában a pincéjét műhelylé és gyönyörű cizellált órákat készít. Ahogy művészi tehetsége kibontakozik, úgy barátság is szépen alakul Sir-rel, és Little Miss-szel.

S ahogy telik az idő, csak egy dolog nem változik. Andrew-n, a roboton nem fog az idő vasfoga. S ebben a csodás filmben végigkövethetjük, hogyan válik emberré ez a tehetséges és érzékeny gép 200 év alatt.

Man on the Moon

A kétszeres Oscar-díjas Milos Forman (van, aki nem ismeri?), és két Golden Globe díjas forgatókönyvíró állt össze, hogy elkészítsék víziójukat, amely arról az emberről szól, akire igaz: ember a holdon. Jim Carrey játsza Andy Kaufman-t, akit korszakának leginnovatívabb, legexcentrikusabb és enigmatikusabb előadójának tartanak még ma is.

Kaufman, aki mestere volt a nézősereg manipulálásának, könnyedén idézett elő hatalmas röhögést, néma csendet, könnyeket, vagy tapsot. Akár csak egy kávéra hívta a közönséget, vagy férfi-nő birkózómeccset provokált, még a barátai sem tudták, hogy ez előadás csak, vagy az igazság.

Sokszor leírták úgy, hogy nem más, mint nihilista Elf, Zen gerilla, dadaikus komédiás és az első igazi előadó-művész. Kaufman magáról mindig úgy beszélt: „Csak egy éneklő és táncoló ember”.

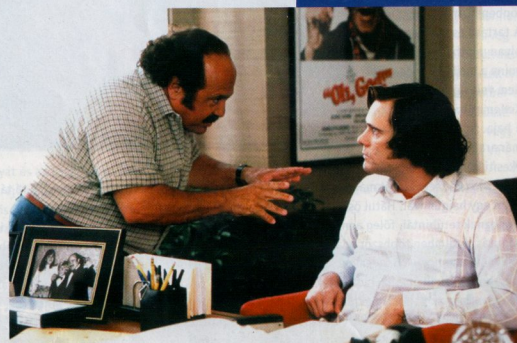
Jim Carrey játsza Kaufman szerepét a filmben, aki Elvis imitátorként kezdte pályafutását, majd olyan előadóvá vált, aki felrúgta az összes szabályt. Megakadályozva, hogy bármikor változtasson a karakteren, és sokszor nem bevonva a nézőket a tréfába folyamatosan feszegette a kereteket művészetével, sokszor „összezavarva” hagyta hallgatóságát, de ugyanekkor meg is lepte őket. Ez azonban része volt az előadásnak.

A filmben Kaufman menedzserét Danny DeVito alakítja. Külön érdekesség, hogy DeVito együtt játszott az igazi Andy Kaufman-nal a Magyarországon is vetített Taxi című sorozatban.

A filmben még fontos szerep jut Courtney Love-nak, aki Lynne Margulies szerepét játsza, ő először összebarátkozik, majd beleszeret a komikusba.

Dragon György

Man on the Moon



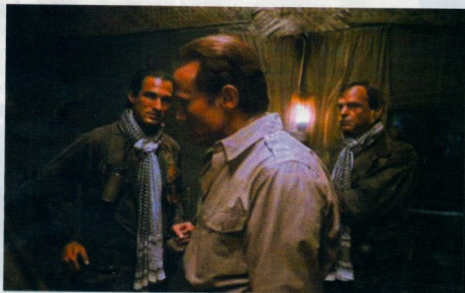
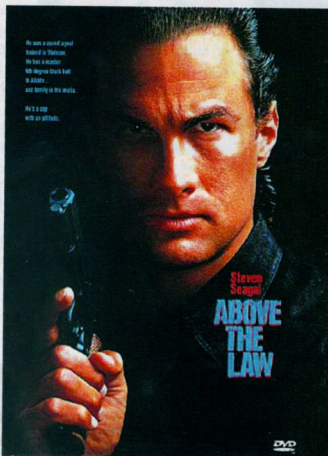
2000. február 91



StarDVD

Nico

Első szenvedés. A szenvedés tárgya Steven Segal, ugyanis nem szeretem, de nagyon nem. És pechemre ebben a hónapban egy elég különleges filmjét kellett végignéznem, mégpedig az első filmjét. Ebben a filmben mutatkozott be Steven Segal a nagyközönségnek, és nem is akárhogyan, mert valamilyen számomra teljesen érthetetlen okból, azóta is nagyon sokan imádják. Nem értem miért. Rendben, fantasztkusan verekszik, jó nézni kecses mozdulatait, ahogy elbáník tíz-tizenöt emberrel, továbbá a fegyvereket is nagyon látványosan kezeli, olyan mintha az újjából nőne, magába növeszti a pisztolyt, és mindent mindig eltalál. De könyörgöm, miért nem maradt az Aikido bemutatón, miért kellett pont filmeznie? Mert rá már azt sem tudom mondani, hogy rossz színész, mert már az is dicséret lenne. Egyszerűen nem képes érzelmet, gesztusokat szimulálni. Egyetlen fejet képes vágni, és az is leginkább az olyan emberére hasonlít, akinek feltették a kérdést, mennyi egy meg egy és azóta is ezen rágódik. Mert nem képes rájönni. Mi az, hogy egy? Meg különben is, miért meg? A tartása és a járása meg olyan mintha tegnap ráült volna a biciklijére, de már nem volt rajta a nyereg. Kellemetlen. A harmadik a haja. Az újabb filmjeiben már aranyos lófarkinca ékesíti büráját, de úgy tűnik a Nico költségvetését már nem tudták terhelni egy hajgumival. Hátralékosan tetűhíntái, főleg amikor fut. Apro-pó futás. A filmben többször adatik meg, hogy lássuk, hogy a nagyember szalad, rohan, hogy csak illa berek náda kerek. Igazi élmény. Ha csak balról figyeljük, akár minden normálisnak tűnhet. De ha közelebbről megfigyeljük a bal kezét, azzal egy tehén farkát



megszégyenítő hevességgel legyezi a rá támadó pszichoszomatikus legyeket. A filmről is essen azért szó, mert végül is azért vagyunk itt. Bár az se jobb. Leginkább Steven Segalról szól (csak nem azért, mert ő találta ki a sztorit és ő is a producer?), akit gyorsan Nico Toscani név mögé bújítottak. Leginkább dokumentaristának akar tűnni, szerintem, mert folyamatosan olyan kamera-

állásokat, helyzeteket próbál teremteni, ami erre utalhat. De a lényeg, hogy ő, Nico a hétköznapi emberek hőse. Ő nem akármilyen srác, ő átlagos. Ő az egyetlen tucatember. Szőke feleség, újszülött baba, kertvárosi házacska. Normális. Mint az is, hogy tud olaszul, spanyolul, japánul, mindenki ismeri, mindenki hozzáfordul, mindenki szereti, de nagyon, de vannak, akik nem, azok is nagyon nem. Mindenkit kinyír, mindenkit elkap, mindenki féljen. És állati humoros szövegei vannak.

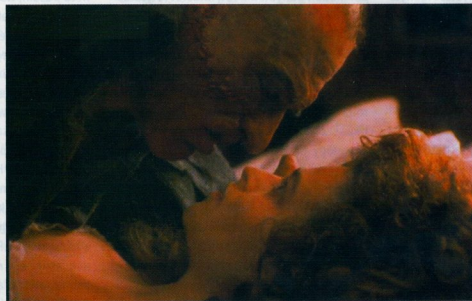
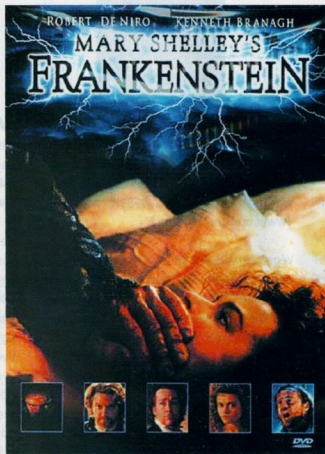
Nico régen, Vietnámban a CIA-nak dolgozott, ott találkozott a nagyon rossz fejű Zaegonnal, aki nem éppen etikus módszerekkel kényszerített ki néhány vietkongból információt. Ez nem tetszett Niconak, megpróbálta megakadályozni, de nem sikerült. Mostanában zsaru, aki nem hajlandó a főnökei erkölcstelen parancsait betartani. Innentől már ismerjük, egyszer csak rákenik az egészet, a gonoszok annyira szemetek, hogy papot ölnek, meg szenátort, de Nico mindenkinke beletesz a leve-sébe, megmenti a szegényt, illegális spanyol bevándorlókat, papokat, gyerekeket, nőket, és a végén elmondja, hogy milyen csúnyák azok a hatalmasok, akik rosszra fordítják erejüket, és azzal bizony óvatosan kell bánni. A többi színész sem sokkal jobb, szegényeket nagyon visszafogja ez a film. Pam Grier (Jackie Brown) a mindig hátrahagyott, de nagyon aranyos, kedves társ szerepében leginkább autókban üldögel, vagy kihallgat és nyomja a gettódumát. Sharon Stone-nak, akit személy szerint igen kedvelek SZÍNÉSZI JÁTÉKÁÉRT (csakis egyetlen szerepe, hogy bögjön, és egy műbabát szorongasson. Egy szó, mint száz nem tetszett az egész. Szétesett, felesleges, tragikus. Csakis megszállott rajongóknak.



Frankenstein (Mary Shelley's Frankenstein)

Második számú szenvedés. Nem azért, mert rossz volt, sőt nagyon tetszett, csak rémesen nyomasztó és ijesztő film. A történetet már mindenki hallhatta nagyvonalakban, de érdemes részleteiben is megismerni. Egyszer élt Genfben egy fiatalember, akit Victor Frankenstein-nek hívtak. Egyik nap szülei egy testvérrel lepik meg, Elizabeth-tel, akit miután mindkét szüleje meghalt örökre fogadtak. Telt, múlt az idő, a gyerekek felcseperedtek, anyuka is megint terhes lett. Victor nem sokat mozdul ki otthonról, folyamatosan nagyon furcsa és régi könyveket tanulmányoz. Anyja ezt nem nézi jó szemmel, mindig próbálja kicsalogatni padlásszobájából a fiút. Amikor mégis előbújik, mostohatestvérrel van, aki-be egyre inkább szerelmes. De lesz nagy baj, mert anyjuk meghal születéskor. A család ebbe belerokkan. Az apa, aki az egyik legjobb orvos volt Genfben, teljesen magába roskad, Victor pedig megőrül. Megígéri anyja sírjánál, hogy megállítja a halált, nem engedí, hogy ez pusztítsa az embereket. Elmegy egyetemre, Ingolstadtba, hogy orvos legyen. De nem tetszik neki, hogy csak fizikával, biológiával foglalkoznak. Hol van a filozófia? Ezért a felfogásáért többször is bajba kerül. Közben lakásán folyamatosan azt kutatja, hogyan tudna létrehozni egy életet. Megtudja, hogy egyik professzora már kereste ugyanerre a kérdésre a megoldást, de betiltották a kísérleteit, mielőtt befejezhette volna művét. Victornak sikerül rábeszélnie, hogy együtt folytassák a munkát. De hirtelen a

professzor is meghal, egy csavargó megöli. Victornak ez adja meg a végső lökést. A profgyilkosát leszedi a kötélről, kivészi mestere



agyát és az összetákoltt lényt életre kelti. Ami létrejön egy borzalmasan ronda, de nagyon erős Lény. Elmenekül az erdőbe, ott segít egy paraszt családon, de onnan is elüldözik.

Megtanul olvasni, és rájön, hogy mi is ő valójában. Életének már csak egyetlen célja van: megbosszulni Victor Frankensteinét. Közben jó doktorunk házasodni készül, de borzalmasan gyötéri lelkiismeretét szörnyű tette. Nem képes szabadulni a büntetéstől, és csak abban reménykedik, hogy a Lény meghalt. Tévedett. A Lény utoléri, megöli az öccsét és rákényszeríti az orvost, hogy csináljon neki egy nőt, aki a Lényre hasonlít, aki majd nem utálja, és akivel majd együtt élhet messze innen. Victor ezt megtagadja. A Lény szörnyű haragra gerjed és megöli Elizabethet. Frankensteinek újra szerkeszti szerelmét, mert nem bír nélküle élni. Miután Elizabeth 2 életre kel, nem emlékszik semmire, de a Lény jobban tetszik neki, hiszen jobban hasonlít új külsejéhez. Vita támad, mire Elizabeth 2 magára gyűjtja a házat. Végtelen küzdelem kezdődik ezután, Frankenstein egész családját halott, egyetlen célja, hogy legyilkolja a Lényt. Együtt halnak meg a sarkkörön. Amennyire ijesztő és borzasztó film, annyira szép és megható is. Az összes karakter részletesen ki van dolgozva, teljesen érthetőek Victor motivációi, hiszen folyamatosan mindenki meghal körülötte, és ez nem tetszik neki. A Lény pedig létrejön, tele számára ismeretlen érzéssel, aminek kezelésére az orvos nem tanítja meg. Borzalmas erejű düh fortyog benne, de szeretet is. A két véglet. A film az örök kérdést feszegeti, hogy a lélek milyen testrésze az embernek, a test csak „szükséges munkaeszköz”, vagy a lélek egyik része? Választ nem igazán kapunk. Egyetlen plusz a DVD-n, hogy rajta van a film előzetese.

El Capo



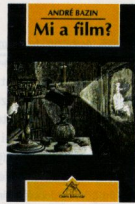
A DVD filmeket a Pilot-Comp Kft.-től kaptuk.
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel.: 351-2338





könyv

Másvilág



André Bazin: Mi a film?

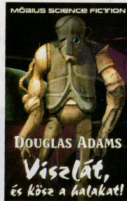
Megjelent a francia nyelvű kiadás alapján az Osiris Kiadó gondozásában, 1999-ben.

Rövid gondolkodás után mindenki belátja, hogy a filmművészet nem a Csillagok háborújával, de még csak nem is James Bonddal kezdődött, elég csak arra utalni, hogy a mozi már elmúlt száz éves. A hetedik művészetnek - ahogy mostanában sokan nevezik - saját nyelve van, melyet nem árt ismerni ahhoz, hogy a filmek mondanivalóját teljes mértékben megérthessük. Ehhez nyújt segítséget ez a könyv, mely André Bazinnak, ennek a fiatalon meghalt kritikusnak pár, a filmről írt cikkét tartalmazza.

Nem regény, tehát ne számítson senki arra, hogy egy könnyű délutáni olvasmányban lesz része. Igen komoly, odafigyelést igénylő írásokról van szó, melyek időnként talán terjedőnek tűnhetnek, s nem is mindig egyforma a színvonaluk, de ennek ellenére sugárzik belőlük a műveltség, az érzékenység, a szakmai tudás és a filmművészet feltétlen szeretete.

Jó adalék ez a könyv mindazoknak, akik nem csupán a klasszikusnak tekinthető filmekről, de azok rendezői (Charles Chaplin, Jean Renoir, Orson Welles, Vittorio de Sica) iránt is érdeklődnek. Nekem az Orson Wellesről és a Sztálin alakjával készült filmekről olvasható tanulmányok tetszettek a legjobban.

- Cromwel -



Douglas Adams: Viszlát, és köszö a halakat!

Megjelent az 1984-es angol nyelvű kiadás alapján az N&N kiadó gondozásában, Németh Attila fordításában 1999-ben. (www.mobius.scifi.hu)

Vége ismét kapható. Ez volt az első gondolat, amikor megláttam a könyvesboltban az új kiadást jelző fehér papírszalaggal átkötött könyvet. Ismét egy klasszikus (legalább is bizonyos körökben), mely maga nemében legalább akkora sikert aratott, mint Gibson Neurománca. Bár igaz, hogy nem teremtett új műfajt, de ez inkább annak köszönhető, hogy túlságosan is eredeti, egyedülálló mű. Voltaképpen egyfajta sajátos humor és sci-fi keverékéről van szó, ami utánozhatatlan módon bonyolódik folytatásról folytatásra.

A negyedik kötetben ismét előkerül a két főhős, majd érthetetlen módon a nyolc éve elpusztult Föld is, melynek lakói úgy tűnik nem is igazán vették észre, amikor "eldőzelelték" bolygójukat, helyet csinálva a galaktikus sztrádnak. Szóval az események ugyanúgy kavarognak mint régen, de ez nem zavarja Arthur Dentet, aki szerelmes lesz, és közben igyekszik megtudni, mi is történt a delfinekkal.

Itt jöttem rá arra, hogy teljesen reménytelen elmesélni a történetet. Ez olvasni kell!

Az első kiadástól annyiban tér el ez a második, hogy van benne egy plusz novella, amiben Dzsingisz kán magánéletének titkai bálálanthatunk be.

Legvégül egyetlen tanácsom van csupán: "Ne ess pánikba!"

- Cromwel -



Vercors: A rókalány

Megjelent a Magyar Könyvklub gondozásában, Szávai Nándor, Rubin Péter és Kárpáti Csilla fordításában 1999-ben. (www.mkk.hu)

Ne itélj elsősre! A "Szerelmes világirodalom" sorozatban megjelent könyv egyáltalán nem egy szokványos, kommersz szerelmi történet. A kötet három kisregényt tartalmaz: Győzelem, A tenger csendje, Sylva. A címek alapján ugye senki sem gondolná, hogy az íráskor ilyen témájú könyvben találhatók?

Az 1991-ben elhunyt, magyar származású író a 20. századi francia irodalom különleges személyisége. Ebben a művében olyan különös szerelmek történetét írja meg, melyeknek már a kialakulása is szinte abszurdum. Érezhető írásain, hogy nem amerikai, hiszen a történetek befejezése egyik esetben sem pozitív kicsengésű.

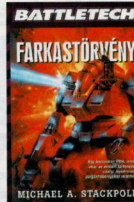
A Győzelem egy sikertelen öngyilkosságot végrehajtott 56 éves férfi és egy sibaesetben egyik lábát elvesztett 20 év körüli lány furcsa megismerkedésének és kapcsolatának története.

A tenger csendjének látszólag semmi köze a szerelmhez, hiszen egy francia családnál elszállásolt német tiszt és "kéretlen" szállásadóinak furcsa kapcsolatát mutatja be.

A Sylva a leghosszabb terjedelmű kisregény a három közül. Főhőse szentánija lesz annak, amint egy róka lánnyá változik. Az olykor mosolyt fakasztó történet egyben szívszorító esetleírása annak, hogyan válik a róka ből lett lány igazán emberré.

Mindhárom mű valódi, tisztán emberi érzelmeket, a lélek és a lelkiismeret vívódásait tárja elénk az író teljesen egyéni, intellektuális stílusában. A szereplők gondolatai egyes helyeken már-már filozófiai mélységűek. Aki megérezzi a könyv hangulatát, annak minden bizonnyal óriási élményt fog nyújtani. Nekem mindenesetre nagyon tetszett.

- Gwen -



Michael A. Stackpole: Farkastörvény

Megjelent az 1992-es angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Kiadó gondozásában, Huga Györgyi Krisztina fordításában 1999-ben. (www.beholder.hu)

Az emberek által lakott univerzum közepe (a Belső Sféra), pár évvel ezelőtt sikeresen visszaverte a klánok invázióját, és egy számára előnyös békét kötött. Az utóbbi időben úgy tűnik, ez a béke egyre törékenyebbé válik.

A szembenálló csoportok képviselőiben két férfi dönthet háború és béke között.

A kérdés csupán az, hogy vajon képesek-e tárgyalatosan választani?

Victor Davion még a merénylet áldozatául esett anyját gyászolja, de az Egyesült Nemzetközösség ifjú hercegeként nem vonulhat vissza a közszerelőstől. Számos nehézséggel kell megbírkóznia: megtalálni a bérgyilkost, leszámolni politikai ellenfeleivel, legyőzni a határon garázdálkodó kalózokat, elérni saját boldogságát és megérteni a klánok észjárását, hogy cselekedni tudjon velük szemben.

Phelan Ward kán sokkal egyszerűbb helyzetben van. Az eredetileg a Belső Szférában született harcos mára a Farkas klán kánja. Tisztában van azzal, hogy a klánok erejének senki sem képes ellenállni, de a háború számukra sem lenne egyértelmű nyereség. Kénytelen azonban belátni, hogy nézetek és múltja miatt számos ellenzője akad a klánoknál. Rá kell döbömbönnie, ő sem ragaszkodhat tovább az elveihez, hiszen a tét nem csupán saját jövője...

Zűrzavaros politikai cselszövések, véres csaták, különféle erkölcs szerint élő és cselekvő emberek tarkítják ezt az ízig-vérig Battletech regényt. Egyetlen hátránya a túlságosan is sok név. Sajnos ezek időnként megnehezítik az olvasást. Ezzel kapcsolatban azt tanácsolnám, hogy mindenki koncentráljon a két főszereplőre, a fontos események úgyis mindig velük történnek.

- Gwen -



Terry Goodkind: Az igazság keresője

Megjelent az 1994-es angol nyelvű kiadás alapján az Excalibur Könyvkiadó gondozásában, Pál Dániel és Tóth Roland fordításában 1999-ben.

Igazság. Akárcsak a Szabadság, ez is egy olyan elvont fogalom, melyet nem igazán lehet meghatározni. Úgy tűnik, az írónak ennek ellenére valamért mégis ez az alapléte ragadta meg a fantáziáját.

Goodkind világa számos olyan vonással rendelkezik, amitől egyedinek érezzük. Bár itt is a jó és a gonosz közötti küzdelem van kibontakozóban, azért a világ hangulata, vagy pontosabban fogalmazva a szereplők mentalitása az, ami érzésem szerint a regény legfőbb erénye. Ők ugyanis - legalábbis a jó oldalán állók - igen árnyaltan látják a világot. Az egyik kedvenc figurám - az egyetlen életben maradt mágus - például igen meggyőzően elemzi az ellenfél lelkiállását és logikáját. Természetesen idővel az is kiderül, miért van szükség ilyesmire a regényben.

A történet főhősével (Richard Cypher) meglehetősen furcsa, szokatlan dolog történt az utóbbi időben. Mindennek a teteje az, amikor öreg barátja kezébe nyom egy kardot, és közli vele, hogy ezentúl ő az Igazság Keresője. Az ő feladata, hogy megölje Darken Rahit, aki a világ elpusztítására tör. Az idő sürget, és az ifjú elindul, hogy saját igazságérzetétől vezérelve olyan válaszokat találjon meg, melyek elvezetik őt és kísérőit oda, ahová egyszerű földi halandók nem juthatnak el (de mondjuk nem is akarnak).

Mindent összevetve egészen jó könyv, bár ez is inkább az "okos" könyvek közé sorolnám. Igen élvezetes (és teljesen hiteles), ahogy az író a szereplők lelkében lezajló folyamatokat taglalja. Remélem a második részben "előkerül" az Igazság.

- Cromwel -



Troy Denning: Arany varázslónő

Megjelent az 1992-es angol nyelvű kiadás alapján az Szukits Könyvkiadó gondozásában, Szántai Zsolt fordításában 1999-ben.

Amikor ezeket a sorokat írom, meglehetősen hideg szelek fújnak az ablak alatt. Ilyenkor mindig arra gondolok, hogy miért nem inkább a dél-tengeri pálmafák alatt süttetem a hasamat.

A Sötét Nap (Dark Sun) világa majdnem ilyen, csak sokkal melegebb van és nincs víz. Mióta a varázslók szinte természetlenül pusztasággá változtatták a felszín legnagyobb részét, csupán azok maradhatnak hosszú életűek itt, akikben a kitartás az ügyességgel párosul. A sorozat harmadik részében a Tyr varázslókirályt elpusztító társaság ismét szétválik, s az író most Sadira kalandjaira összpontosít. Bors - az egyetlen sárkány - ismét közeleg, hogy beszedje az éves adóját (ezer embert). Sadira - a félelf varázslónő - elindul, hogy megkeresse a Hajdanváltak Tornyt, ahol talán megdudhat valamit, ami segíthet a sárkány elleni harcban. Kalandos útján egyaránt megismerjük a városi és a nomád életmód hátrányait (és néhány előnyét).

Talán egy kicsit elfogult vagyok Troy Denning műveivel szemben, de úgy gondolom, ezt a regényt elolvassa többen kíváncsiak vagyunk a folytatásra.

- Cromwel -



Hírek

Internet

Hírek a netről

A kaliforniai Broadband Digital Group ingyenes ISDN szolgáltatást indít. Reklámok megtekintéséért cserébe szélessávú Internet hozzáférést kínál digitális előfizetői vonalakon, amely akár hétszer gyorsabb lehet, mint a hagyományos telefonos kapcsolatok. Az érdeklődők január 3-tól előjegyezhetik magukat a cég weboldalán, de a szolgáltatás április 1 előtt nem indul be. Ryan Steelberg a cég alapítója és vezetője elmondta, bár a szélessávú Internet hozzáférést kínáló szolgáltató üzemeltetése sokkal többbe kerül a hagyományos dial-up szolgáltatás fenntartásánál, mégis cserébe kihasználhatják a nagyobb sávszélesség előnyeit, így sokkal bonyolultabb, akár mozgóképes reklámokat is kínálhatnak. Az utóbbi időben nagyon sokan fizettek elő, a magas 30-50 dolláros havi díj ellenére is, szélessávú Internet hozzáférésre mind a telefonszolgálatoknál, mind a kábeltévisz szolgáltatásoknál.

Az Internetszolgáltatók Tanácsa március elsejétől liberalizálta a magyar domainnevek regisztrációját. Márciustól bárki bármilyen .hu alatti domaint bejegyezhet, nem szükséges bizonyítani, hogy a név valamilyen módon kapcsolódik cégéhez vagy termékéhez. Jelenleg az igénylő szervezetek csak saját hivatalosan bejegyzett nevüket, annak rövidítését, vagy saját védjegyüket, sajtótermékük nevét választhatják domainnévként. A regisztrációt továbbra is a domain.hu lapon felsorolt regisztrátorok végzik.

FREE DT email

Miközben úgy tűnik, hogy minden normálisan működött január első munkanapján, néhány weboldalon és számlázási rendszerben hibák merültek fel. A Kwikware Y2K Screenshot oldalán összegyűjtötte a hibás weboldalakat. A Nintendo hivatalos Pokemon weblapja 3900. január 2-át jelzett. Hétfőre már csak Internet Explorerrel nézve jelentkezett a hiba. Don Jones, a Microsoft Y2K Bizottságának a vezetője a „3900” hibát azzal magyarázta, hogy az Explorer a JavaScriptet hibásan értelmezi. Néhány esetben a legváratlanabb helyeken léptek fel problémák, például az Auckland-i Nemzetközi Repülőtér 2000-felkészültségét igazoló oldala 100 január 1-ét mutatott. Még a Netscape latin-amerikai weboldalán is a „Sabado, 1 de enero, 19100” (19100 január 1. szombat) volt olvasható. Akadt néhány még különösebb eset. Kinában mikor valaki visszavitte a kölcsönzöbe a videokazettát 7000 dolláros büntetést szabott ki az üzletben lévő számítógép a 100 éves késésért. Egy német férfi pedig mikor belépett az online banking szolgáltatásába, meglepve tapasztalta, hogy 6,8 millió dollárral több van a számláján és a tranzakciós időpont 1899. december 30-a.

A kínai kormányzat nem szeretné adminisztrációjának számítógépeiben a Microsoft új, Windows 2000 névre hallgató operációs rendszerét látni, hanem helyette egy, a kínaiak fejlesztette rendszert – írta a pekingi sajtó. Az intézkedés hátterében az a szándék áll, hogy a hazai, azaz kínai számítástechnikai ipart kedvezményezzék. Kínai szakemberek is kifejlesztettek egy operációs rendszert, mely a „Vörös Zászló – Linux” nevet kapta a keresztségben. Már folynak vele a rendszerüzemeltetési próbamunkák egyes kínai tárcáknál. A Reuters szerint hidegháborús korszakot idéz ez a kínai igyekezet, ahol a pekingi kormányzat mindent saját erőből akar – saját magának – kifejlesztetni, beleértve az atomfegyvereket, a műholdakat. Megjegyzi, hogy a Windows operációs rendszer messze nem domináns a kínai számítástechnikában, bár amit a kormányzat szervezeteinél használnak, az legális Microsoft termék és nem másolat, melyekből igen sok készül a nagy ázsiai államban. A 2000-es egyébként még nincs a kínai piacon, ezután készülnek – még az év közepéig – bevezetni.

Néha megéri vírusokat írni. A CIH, alias Chernobyl vírus készítője, Chen Ing-hau munkát kapott egy tajvani cégnél. A Wahoo nevű cég hardvereit fogja tesztelni a jövőben, hátha akkor nem ír több vírus. A vírus minden évben április 26-án aktivizálódik, ami az 1986-os csernobili nukleáris katasztrófa évfordulója. A CIH idén április végén akkora károkat okozott Dél-Koreában, Kinában, Indiában, és Törökországban, hogy gépek százai váltak működésképtelenné vagy hibássá. Chen még egyetemi tanulmányai alatt írta a vírust. Jelenleg sorkatonai szolgálatát tölti, de úgy tűnik, nem kell az állás-hirdetéseket böngésznie, a Wahoo hardver tesztelő részlegénél tárt karokkal várják, hogy kiaknázhassák zsenialitását.



a success story
Thanks to Love@AOL Personals, I found the



Netböngésző

Love@AOL - Welcome to Love@AOL! - MATÁVNet Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://love.aol.com/LoveMain/?partner=ADNV

Internet

Lorna Grubskiy az is - a szülei vetettek véget

Létezik egy ember Amerikában, aki úgy gondolta, hogy egész évben az Interneten él majd. Beköltözött egy üres házba, majd a Világháló és egy jól feltöltött hitelkártya kényére, kedvére bízta magát. A házban több webkamera is található, amelyen keresztül figyelemmel követhetjük hősünket. Néha, ha egyedül akar lenni, kimehet a kertbe, illetve ott sétálthat egy keveset, azonban a válalkozásnak az a lényege, hogy ez a 26 éves amerikai ifjú egy egész éven át minden ügyét az Interneten intézze. Ez egyrészt propaganda az elektronikus kereskedelemnek, másrészt üzlet annak a cégnek, amely DotComGuy miatt alakult. Amennyiben többet akarunk erről a témáról tudni: www.dotcomguy.com

ez a réai fényképalbum

Ha érdekel bennünket az ezoterika, és szeretnénk néhány érdekes horoszkópot megtekinteni, akkor először látogassuk meg a kelta fa horoszkópot www.centralnet.hu/ezoterika/kelta.htm
Én magam diófa vagyok, elég érdekes megállapításokat olvastam. Ugyanezen a szerveren megtekinthetjük a kínai horoszkópot is, miszerint a Ló évében születtem, de mivel Sárkány vagyok a lap megjelenésekor kezdődő Sárkány Éve is az enyém lesz (www.centralnet.hu/ezoterika/kinaia.htm). S ha mindezek után a napi horoszkópunkra vagyunk kíváncsiak, akkor ide kattintsunk: (www.origo.hu/hirek/horoszkop).

**Ti tudjátok, mi az ömlőirat? Esetleg akkor sem, ha szatirikus? Pedig létezik a Weben egy ilyen gyöngyszem, a Mócsing, amely funkcióját tekintve egy szatirikus portal-site. Nem az a célja, hogy minden ilyen témájú oldalt összegyűjtson, hanem az, hogy elgondolkodtató, esetleg mosolygató cikkeket és híreket adjon a világból. Illetve érdekes honlapokat gyűjtson össze. Legjobban a szavazás tetszett: melyik újévi fogadalmatokat nem fogjátok jövőre - azaz idén - megtartani? Leszokom a dohányzásról. 25,6%
Rászokom a dohányzásra. 11,6%
Nem dohányzom, de jövőre - azaz idén - tuti mind szívní fogunk. 62,8%
Hehehe!!!!!!!!!!!!
www.dev3.com/mocsing**

**Az év egyik szenzációjának ígérkezik Luc Besson legújabb filmje, melyben Milla Jovovitch alakítja Jeanne D'Arc szerepét. Eddig tán nem is lenne érdekes ez a hír, azonban ha megnézzük a filmhez tartozó Web-oldalt, máris keresgélhetjük a leesett állunkat. A sima HTML-es verzió is gyönyörű, de a Macromedia Flash4-el turbotított interaktív változat az igazi! Nyugodtan minősíthetjük az év egyik legcsodásabb site-jának. Interaktív játékok, letölthető extrák, filmrészletek és hasonló nyálánságok színesítik minden idők tán leglátványosabb kosztümös filmjének honlapját.
www.spe.sony.com/movies/joanofarc**

azt mondták, ha megnövök hatalmas alak leszek

a szülei jósok voltak

oh

"Suzy néni"hét hívtam őt... utálon mikor megytél

Biztosan Ti is kaptatok már vidám, Internettel vagy számítástechnikával kapcsolatos képet barátaitoktól. Azonban vannak olyan fanatikusok, akik nemcsak küldenek, de össze is gyűjtenek ilyen képeket, utalásokat és linkeket. Mindezeket egy kellemes felületű oldalon, amelynek címe: <http://w3.swi.hu/funpic>. Ha innen leszedünk valami jót, máris küldhetjük a mókát barátainknak!

Azt hiszem sokunk kedvence Garfield. Természetesen ő is jelen van az Interneten, méghozzá egy olyan oldalon, ahol nemcsak vicces képsorokat láthatunk (jó nagy mennyiségben), hanem küldhetünk e-maileket, garfield-os képsorokat, és elolvashatjuk a legfrissebb Garfield híreket is.
www.extra.hu/garfield

Download it here

Done

gamestar@idg.hu

Internet

2000. február 97



extra

Internet

Különös élmények a neten...

Ki az a Kovács Aranka?

Az Interneten nemcsak klassz oldalakat, letölthető képeket, hangokat, barátokat lehet találni, hanem néha különleges élményeket, megmagyarázhatatlan eseményeket is. Ezekről is beszélni kellene, nem?

Bevallhatom: halvány lila dunsztom sincs arról, hogy ki az a Kovács Aranka. Nyár derekán, körülbelül augusztusban levelet hozott a kedves Internet. Feladója egy Kovács Aranka nevű lány. S a levél tartalma csak ennyi: **SZERETLEK!**

Csodálkoztam is fenemód. Soha életemben nem ismertem egy Kovács Arankát sem, arról nem is beszélve, hogy nem túl bőbeszédű a lelkem. Legott válaszoltam is, megkérdezve őt, tán mondja el, kicsoda kicsoda stb. Két nap múlva zavaros válasz jött, amelyből az derült ki, hogy ne legyek türel-

De ezt is felülmúlta az a történet, amikor békésen ICQ-zgatva (ha ezt egy nyelvész látná... írhatnánk azt is, hogy „ajszkijuzgatva”! – Sz. Á.) egy segélykérő hölgy-hang jutott el hozzám. Kedves ismerősöm szerzett egy MP3 hangmintát, egy olyan dalét, melyet régóta ismert, de sem az előadóját, sem a címét nem tudta. Nosza átküldte nekem a félperces mintát. Meghallgattam, bár még sosem hallottam, de tetszett. Tovább is küldtem egy-két barátomnak, de ők sem tudták ki az előadó. Keresem olyan szolgáltatást a neten, amely hang alapján felismeri a zenét, bár mint zenész, tudtam, hogy ez szinte le-

hetetlen. A másik oldalról csendes pityergés szűrődött át az ICQ-n, illetve elhalán csak annyit: „Te vagy az utolsó reményem...” Elővettem tehát a hallásomat, megpróbáltam a dalszöveg alapján rájönni, mi is ez. Persze volt elhallás dögivel, de nem adtam fel egyhamar, a meghallgatható első versszak szinte mindegyik részére rákerestem az Altavistában.

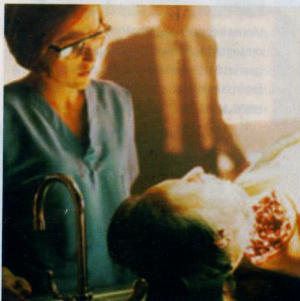
Fél órányi szenvedés után szerencsével is jártam! Megvolt az előadó, és a dal címe is. És az örökké tartó hála. A dal egyébként Lauren Christy: Breed című szerzeménye.

Pár nappal ezelőtt, este is ért egy megrázó élmény. ICQ-n ismerkedtem egy bolíviai lánnyal, aki megkért, hogy küldjem el a fotómat neki. Megtettem az ICQ file-küldési lehetőségével. Azonban nem számoltam azzal, hogy beszélgetőpartnerem nem ért a Windows kezeléséhez. Ez nem lett volna gond, de ő, a helyi adottságok miatt spanyol nyelvű Windows-t

használt, amelyet persze én sosem láttam életemben. Lett is ebből kalamajka, hiszen távvezérelni kellett egy informatikához nem értő hölgyet, méghozzá egy ismeretlen nyelvű Windows-al. Mit ne mondjak, lezártam míg elmagyaráztam, hogy hova kattintson és mit csináljon. Még jó, hogy tudok spanyolul.

Lehet, hogy nektek ezekenél sokkal jobb (híhetetlenebb, meghökkentőbb, furcsább, viccesebb) internetes sztoritok van? Amennyiben lenne ilyen, ne kíméletek ezekkel, és bombázzatok minket kitarotán.

Dragon György (Gyu)



metlen. Nem is vagyok. Bár hiába válaszoltam, többé semmi hír nem érkezett Aranka felől. Szomorú. Ily hamar elfelejtett volna? S bár nem vagyok nagyon kíváncsi, de valaki azonnal mondja már meg, ki az a KOVÁCS ARANKA!

LORD
COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-0000 Fax: 469-0006
XIII. ker. Budapest, Hagyósis Gyula uka 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074

WESTEND CITY CENTER, Béklika Gábor utca 3.
Facebook: 2333668 / 102499 Email: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig, szombaton 10 - 18 óráig,
WESTEND nyitva tartás: hétfőtől csombantig 10 - 21 óráig, vasárnap 10 - 18 óráig.

**A LEGJOBB
JÁTÉKKLUB ÉS
INTERNET KÁVÉZÓ
A VÁROSBAN!**

HÉÉÉ HAUER!
Akarsz P-II 500MHz-es gépeken
hálóban 9ed magaddal játszani,
akkor gyere a GameStation-be a
WESTEND CITY CENTERBE...
SzuperGigaCool sauszélesség a
legjobb sitekhoz!
CoolStation, CyberStation
KerecStation... :)

www.gamestar.hu



bongleszo

Internet

Utopia Bátran szembenéztem mind a 35645 ellenfelemmel...

Jó dolog egy tartomány urának lenni. Enyém a föld, imád a nép, és persze adóznak rendesen. Csak az a másik 35 ezer tartomány zavar egy kicsit...

Igazi stratégia fanatikus vagyok. Mindent megteszek azért, hogy csekély mendedzseri képességeimet kiélhessem. Otthoni PC-men vezetgethetek egy országot bármely stratégiai játékban, ahol 1-2, maximum 7 ellenfelem lehet. Néha ez is elég nagy gondot okoz, de egy idő után az ember könnyen beleunhat, hiszen a gépi intelligencia mégiscsak mesterséges és kiszámítható.

A stratégiai játékok manapság már nagyagi multiplayer opciók nélkül. Azonban a játékosok maximális mennyisége így is csak 8, ami szűkíti a lehetőségeket (bár nagyon jó csihi-pukik jöhetnek létre).

Előfordulhat tehát az az eset, amikor egy olyan játékra vágyunk, ahol létezik a diplomácia, a szövetség tényleg szövetség, a barátokra számítani lehet, és lehet mendedzselni, illetve taktikázni. Ha így van, azonnal keressük fel az Utopiát (games.eesite.com/utopia).

Amint regisztráltuk magunkat, egy 25 (néha kevesebb) tartományból álló királyság része leszünk. A királyságot egy régens irányítja, aki általában egy ta-

pasztalt, vagy naghatalmú játékos társunk, akit demokratikus szavazással választottak meg a tartományurak. Figyelem, ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy az embereknek két szavazatuk van, míg a többi fajnak csak egy!

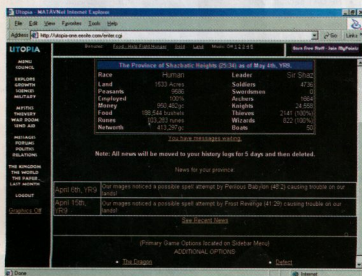
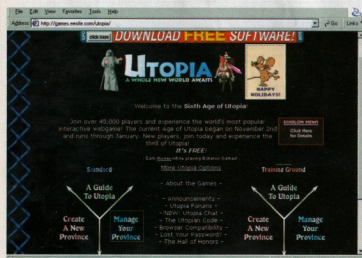
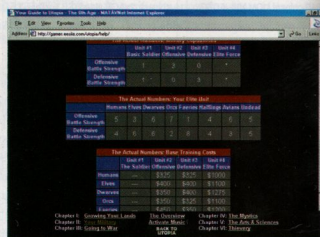
A játékban elvileg 45 sziget 50 királysága szerepel, s minden királyságban 25 tartomány, ami összesen majd 56 ezer játékost jelentene, azonban ennyien még nem vagyunk, én úgy 35 ezerre saccolom a játékosok számát.

Természetesen itt is tiltott a multi, ami azt jelenti, hogy egy-nél több tartományt nem szabad indítani. Sokan próbálkoznak, de az Utopia programozói általában rájönnek és kitörlik az ilyen játékosokat.

Elvileg mindegy, hogy tartományunk melyik királyságban és melyik szigeten helyezkedik el, azonban minél nagyobb a szigetünk sorszáma, annál nagyobb az esélye, hogy egy gyenge királyságba kerülünk, ahol csak 1-2 másik tartomány van velünk, így esélyeink máris a nullára csök-

kenek, hiszen mindenki minket fog jó célpontnak találni.

Mert miről is van szó itt? Az a 20-25 tartomány, amellyel egy királyságban vagyunk (egy régens vezetésével) azonnal szövetsége-



sek. Segítség (pénzt, rúnát, katonákat vagy kaját) küldhetnek egymásnak, van saját fórumuk, ahol meg tudják beszélni a taktikát és egyéb témákat.

Politikailag ugyanúgy lehet, mint polgárháborút kirobbantani: én egyszer a kellős közepén találtam magam egy háborúzó királyságnak. A fórumokon legalább olyan szaváltások folytak, mint egy igazi parlamentben és nem lehetett eldönteni, ki legyen a régens. Régens nélkül pedig a királyság gyenge és sebezhető...

Hiszen a régens határozza meg, ki ellen állunk háborúban (ha ez a státusz bekapcsolt állapotban van, több földet zsákmányolhatunk), kivel vagyunk békében. Vezetőnk tárgyal más királyságok régenseivel arról, milyen szövetségeket legyünk tagjai. Esetleg kormány jön létre különböző miniszterekkel (hadügy, tolvajlási miniszter, felderítés, segítségnyújtás stb.)

Legfőbb feladatunk persze nem a világpolitika folyamatos szemmel követése, hanem saját tartományunk ügyeinek intézése. Sose felejtjük el a napi ingyenes 10 hektár föld és „két napos adó” bevétele bekaszírozását. Minden egyes földre és pénzre szükségünk lesz, ha el akarunk jutni valahova. Bár rengeteg-féle épületet építhetünk, leginkább lakóházakra és farmokra lesz



Utopia - MATAVNet Internet Explorer

Click here to get the best free email on the Web.

Money: 1,010,696gp Peasants: 9598 Food: 188,544 Bushels Ruins: 103,263 Ruins Newborn: 413,457gp

Utopia Guide: Military

Military Advisor

Military Draft			
Total Population	Peasants	Military	Draft Rate
42,695,958	(2.5%)	33,099	77%

Set Draft Rate

Military Training				
Unit	You Own	In Training	Training Cost	Max Train
Swordsmen	0	0	325gp	3109
Archers	1864	0	325gp	3109
Knights	24,558	0	1000gp	1011
Thieves	2141	0	550gp	1837

You have 4/36 Soldiers available for training.

A fő oldalon nagyon részletes kézikönyv található, amelyben minden hasznos információt fellelhetsz a játékkal kapcsolatban. Véletlenül se kezdj Utopiázni anélkül, hogy elolvastad volna, mert nem árt tudni melyik varázslat mire jó, hadseregünknek milyen képességei vannak, melyik épület mire használható.

Ne feledjük, hogy a varázslókat a Guild-ekben képezik ki (minél több van ezekből, annál több varázslónk lesz), a rúnákat a tornyok (Tower) termelik (rúna nélkül nem lehet varázsolni), s hajók sem lesznek kikötők (Shipyards) nélkül. Nagyon fontos az, hogy megtaláljuk a megfelelő egyensúlyt. Ha területünkhöz képest kevés varázslónk van, sokszor nem sikerülnek majd a varázslataink. Ha ez így történik, építsünk sok-sok Guild-et. Ugyanez a helyzet a tolvajokkal. Ha területünkhöz képest kevesen vannak, akkor rosszul működnek majd, arról nem is beszélve, hogy nem tud-

szükségünk, hiszen minél több lakosunk van, annál nagyobb a sereg, annál több adót fizetnek a dolgozók (csak azok fizetnek, akik valamelyik épülettípusban dolgoznak, ebből a market a legjobb, hiszen kétszer annyi lakost foglalkoztat, mint más épületek), s persze minél többen vannak, annál többet esznek ezek a kis huncutok. Figyelem, a házban csak laknak a népek, nem dolgoznak!

Szóval megvannak az épületek, kell új földterület, hogy növekedhessen a tartomány. A játék elején a felfedezés a jobb módszer (bár ha nincs, ki megvédi földjeinket, akkor sokan szereznek majd földet pont tőlünk) szóval észnél kell lenni. A későbbiekben már a háborúskodás a legcélravezetőbb, mert jóval olcsóbb. Am nem mindegy, kit támadunk meg!

Sokszor előfordul, hogy saját királyságunk nem aktív tagját kell elpusztítani, mert helyt kell szorítani egy aktívknak. Ez biztos földszerezési lehetőség, használjuk ki! Mindig nézzük a The Paper opcióit, ott lehet tudni épp mi történt, lehet látni, kit érdemes megtámadni.

Másik divatos háborúskodási módszer a visszavágás (Retaliation). Ha látjuk, hogy egyik szövetséges tartományunkat bántották, álljunk bosszút rajta! Ugyanis ebben a játékban a hadsereg a támadást követő 16-20 órán át hazafelé tart, így esetleg van esélyünk ilyenkor legyőzni valakit nekünk is.

gamestar@idg.hu

Utopia - MATAVNet Internet Explorer

Click here to get the best free email on the Web.

Money: 1,010,696gp Peasants: 9598 Food: 188,544 Bushels Ruins: 103,263 Ruins Newborn: 413,457gp

Utopia Guide: Magic

Magic Advisor

You enter the Mystic Circle, the secret locale from which your wizard cast their spells. From here, you may raise orders to your magical powers to do anything within their power. Wizards have an amazing array of spells at their disposal, but can only cast so many.

Spell Name	Cost	Effect
Cystal Ball (300 Ruins)		
Cystal Eye (811 Ruins)		
Minor Protection (1710 Ruins) (SELF)		
Major Protection (1710 Ruins) (SELF)		
Perils Lovers (129 Ruins) (SELF)		
Perils Goods (129 Ruins) (SELF)		
Quick Feet (148 Ruins) (SELF)		
Money (656 Ruins) (SELF)		
Moneyway Fortune (8118 Ruins) (SELF)		
Moneyably (4370 Ruins) (SELF)		

Clear Spell

Persze ne felejtszünk el a védekezésről, hiszen ránk is rengeteg mohó tekintet les.

A játékból több faj közül választhatunk, mindegyiknek más tulajdonságai vannak, például az orkok kiválóan támadnak, de rosszul védekeznek, a faery-k, nagyon jók a védekezésben, de rosszul támadnak, az avianok, repülni tudnak, így nincs szükségük hajókra egy másik sziget elleni támadáshoz, illetve farmokra sem, hiszen az ételt másképp szerzik be. A halftingok jó tolvajok, az elfek jó mágusok és még sorolhatnám. Mindenki tapasztalja ki maga, mivel érdemes játszani, hiszen egyik faj gyorsabban fejlődik, de esetleg gyengébb, a másik erősebb, de lassan fejlődik, a harmadiknak pedig olyan egyéni varázslatai lehetnek, amelyik nincs a másiknak.

az etikai szabályokat. Nem szép dolog, ha egy nagy tartomány kicsiket támad meg. Egyrészt azért, mert nagyon kevés zsákmánya lesz, másrészt azért, mert esetleg egy még nagyobb tartomány szemét csipni kezdi a dolog és hamar nekünk ugranak rengetegen. Legyünk tehát óvatosak, figyeljünk oda a politikára, arra, mi történik a világban, kit érdemes támadni stb.

Letisztult és igen összetett játék az Utopia, amely jelenleg a 6th Age-nél tart (Hatodik korszak), Magyarán már öt teljes játék befejeződött. Mire ezeket a sorokat olvassátok, minden bizonnyal elkezdődik a hetedik kor!

Figyelem, minden kor elején változtatnak a programozók valamit, így figyeljétek oda.

Dragon „Utópisztikus” György



netes játékok

Internet

Játékok e-mailben

Emilre várva

Az elkövetkezőkben megpróbálunk bemutatni egy pár olyan játékot, melyek annyira frissek, hogy mi is csak nagy áldozatok árán tudtuk őket működésre bírni. A mindenki számára jól ismert Barbie(c) - baba gyártója a Hasbro(c), úgy néz ki, kacsingat az Internet felé. Mísem bizonyítja ezt jobban, mint az Email Games.

A csomagolás esztétikus, ahogy azt egy ekkora játékgyártótól várhatjuk, sőt még az ezen található szöveg is. Ez épp annyit árul el, amennyi ahhoz kell, hogy megvedd a programot, és boldogan hazavidd. Amikor azonban kinyitod a dobozt, felinstallárod frissen vásárolt, minimális gépigényű (486 DX-2 66Mhz) és helyigényű (kb.: 10Mbyte) játékot, kiderül hogy nincs kívül játszani, ugyanis a program nincs felszerelve semmilyen gondolkodó résszel. Tehát nem tehetsz mást, mint kitalárod, kívül lehetne emlezní épp most rögtön. Esetleg, ha találsz olyan balekot, aki hajlandó veled játszani, akkor nincs más hátra, el kell küldened egy "email-invítácót" a leendő partnereknek, aki ingyen letöltheti magának a programot a felajánlott Web-helyről. Namármost, a hazai letöltési időket ismerve, elég hosszadalmas (drága) idő fog kárba veszni, amíg a kedves "második" játékos képes lesz beleavatkozni a történésekbe. Vagy, ha már fel vagyunk készülve erre, könnyen megelőzhetjük a hosszú letöltést, ha odaadjuk CD-nket a másiknak, vagy vele is gyorsan megvetettjük.

A játék a fordulatok elküldésére, és ez talán az egyetlen pozitívum, saját levelező programot és szervert használ. Ez utóbbi elég gyors, de hogy kívánnivalót maga után, mert csak három van a világon. Sem a család, sem pedig a barátaid nem lesznek elragadtatva.

Munka mellé kiváló szórakozás, én is próbálkozom, miközben írom ezt a cikket, de (ha lenne) a gyereketem nem ültetném a gép elé, hogy egész éjjel játsszon kispajtásaival.

A programcsalád egyes darabjai egyenesen idegtépően "mulatságosra" sikeredtek. Egy kicsit még foglalkozni kellett volna a fejlesztéssel, mert be kell vallanom, hogy kettő ki-vételével én az összes CD-t a szemétre hajítja-

nám. Szó nélkül!

A gyártó külön honlapot is szentelt a játéknak, ahol kijelentik, hogy ők nem csinálnak semmiféle adatbázist, de a demót letölthetjük, ha akarjuk. Ekkor láttam először értelmét annak a két sornak, amit a dobo-

zon fedeztem fel: "have fun with family and friends". Ezekkel a játékokkal, tehát nem lehet új barátokat szerezni, csupán meglévő kapcsolatainkat tudjuk felpezsdíteni, egy kis időgyilkos társasozással. Ehhez csak egy számítógép, egy modem és egy Internet-csatlakozás szükséges. Potomság.

Ezek mellett, technikai színvonalban messze elmaradnak a hagyományos asztali-társasjátékok, de még üdítővel és rágcálnivalóval is olcsóbbak, és kellemesebbek. Ráadásul nem kell egyedül lenni.

Battleship

Azaz kis hazánk nyelvére fordítva, Torpedó. Talán ez a legjobban sikerült darab az összes közül. A játék pontosan úgy zajlik, mint azt már mindenki megszokhatta. Minden résztvevő, bár jelen esetben csak kettő, beslíjtja hajóit a harcmezőn, lő és vár, ez pedig addig folytatódik, míg az egyik meg nem hal.

Ebben a játékban csak annyi a különbség van a mezei változathoz képest, hogy itt a virtuális téren keresztül jutnak el a lépések, az egymással "hadban" álló felekhez. Természetesen itt is lehetőség van az üzenetküldésre,



bár én nem ajánlom túl hosszú levelek küldését, mert akkor soha nem lesz vége a játéknak.

Van azonban itt valami, amiről még nem beszéltem. A CD-n ugyanis megtalálható eme játék forradalmian új változata, a FLEET COMMANDER, azaz Flotta Parancsnok. Ez mindösszesen egy bonyolultabb verzió, van itt fel-derítő repülő (AWACS), kémelhód, vadász-gép stb. Sőt itt még a hajókat is lehet mozgatni. A pontos használatuk nem derült ki az útmutatóból, de ha valaki megtanulja a pontos kezelést, biztos jól fogja érezni magát. Én ezt sem garantálhatom. Egy dolgot kell megjegyezni, ha sárga vagy, eltaláltak, ha piros, akkor elsüllyedtél, ha pedig azt látod: GAME OVER, na akkor már megint vesztettél.

Cluedo.

Az egyetlen, még élvezetesnek nevezhető detektív-játék. Már a kezdet is macerás, mert nem elég két ember, hanem három. Micsoda



disznóság. Miután a program megkapta a három email címet, automatikusan elindul

(játssza az esztét) és mint valami boszorkány, két lehetőséget ajánl fel. Megkérdezi, hogy automatikusan, vagy manuálisan történjen a kártyaválasztás. Itt válik el, hogy ki kicsoda, és egyáltalán mi is a szerepe. Ezeket a kicsi kemény lapocskák találjuk meg a szereplőket, a tárgyakat stb. Nem kell örülni, csak akkor kap valaki igazi kártyákat, ha elmegy egy játékboltba és ott veszi meg a hagyományos asztali verziót. Ez egy számítógép-játék.

Több lehetőség is kínálkozik, mert a program újból csak két opció elé állítja a még teljesen nyugodt vásárlót. Azaz dobni kíván-e egy virtuális, hatoldalú dobókockával vagy elég neki, a gyorsított, „kilenc lépés egy kör” változat is, mely igen hatásos, mert rögtön megvalósíthatod, amit akarsz. A sebesség miatt az egész egy kicsit vontatottra sikeredett. A Hasbro úgy látszik, nem tudta pontosan mit akart, hisz táblás játékok az Internetre tenni elég rizikós dolog, mert nagyrészt nem családok és baráti társaságok mennek fel a netre, hanem emberek, főként egyedül. Kétségtelen, hogy az előzőleg bemutatott két játékot csak pótcselekvésként lehet üzni, mert annyira lassúak, hogy nem lehet és nem is érdekes máshogyan használni őket.

A torpedót ajánlom, mert jópofa és az unalmas munka vagy Internetezés közben remekül „felüldíti” és szórakoztat. A Cluedo sem rossz, de túl vontatott és bonyolult ahhoz, hogy igazán élvezetes legyen.

gamestar@idg.hu

X-Com

Amíg Krüeger barátom kiélvezheti a két job-
bik játékot, én kénytelen voltam a három

gyengébbet elvállalni. Az első az X-Com, amely a régi szép idők legnagyobb stratégiai játéka szerető utánozni. Nem sikerült. Egyrészt a játékmot, az irányítás leegyszerűsödött. Ez érthető, hiszen egy emailhoz nem lehet egy 2 Mb-os fájlt csatolni, de azért van átmenet is. Az űrben játszódó rész teljesen kimaradt, csak a földön vívott csatákat játszhatjuk le. Az első menüben kiválaszthatjuk, hogy milyen területen és melyik oldalon akarunk játszani, aztán jöhet az üdvögnemepád. Lépjni, támadni karaktereink jobb gombbal előhívott menüjében lehet. Rém primitív



pálya, néhány akadályon és egy bazi nagy űrhajón kívül nincs semmi. Az akadályokat szétlőve bonusz cuccokat kapunk a szokásos témákban: egészségügy, fegyverek, védekezés. De lehet, hogy csapdát rejt a forgó kérdőjel, amely rendesen megrövidíti hősrünk életét. Ebben az X-Comban, ha közvetlenül mellettünk robban fel egy benzineshordó, semmi bajunk nem lesz, úgyhogy ezzel sem kell foglalkozni.

Mindkét oldalon különböző karakterek állnak rendelkezésünkre (amelyek között persze nem válogathatunk a játék elején). „Ez van,

**Aki nem szereti az utánjárást,
de szeret jól járni, nálunk vásárol!**

ebolt****
www.ebolt.hu

Internetes áruház!

Számítástechnika
Szórakoztató-elektronika
Fotó-optika
Irodatechnika



www.ebolt.hu > Kedvező árak otthonról!



Internet játékok

Internet

ezt se kell szeretni" alapon.) Az embereknél ez katonai rangsorolásban van, az idegeneknél különböző fajok jelképezik ezt, mint például Sectoid, Muton, Sectopod.

A kézikönyvben felhívják a figyelmét a kedves kliensnek egy nagyon izgalmas játék lehetőségére. Kódneve: Hotseat, mint Melegszék. Ebben az a melegség, hogy lehet a játékot egy gépen is játszani, de amikor a másik akar lépni akkor, idézem: a másik nézzen félre, vagy menjen ki a szobából. Ezért hívják az ilyen játékokat **TÁRSASJÁTÉKNAK**.

Összességében jól elbarmolták ezt a játékot. Kábé olyan, mint az Egyiptom hercege c. rajzfilm: olyan dolgot egyszerűsít le, amit nem is ért.

Football

Tudom, hogy hihetetlen Neked is, kedves olvasó a játék címe, de a Hasbro nem viccel. Ha valakinek az X-Comtól nem lett olyan kedve, hogy legszívesebben nekiugrana az első lámpaoszlopnak, most biztos lesz a hatása.

Tehát a feladat: focizni emailban. A következő képpen lehet: a játék megnyitása után ki kell választanunk, hogy milyen mintájú trikók futkosanak a pályán, illetve, hogy milyen játéktílust kövessenek ezek a trikok. Aztán ezt elküldjük az ellenfélnek. Úgyan-ezt véghezviszi, majd válaszol. A meccs még csak most kezdődik, és ez a legviccesebb.

Mondjuk a Kékek kezdenek. Az 1. számú kék trikó most bajban van, mit csináljon azzal a pepita gömbbel, ami előtte gurul. Vezetethi valahová, elpasszolhatja, vagy ellőheti a vakvilágba. Ha vezetés mellett dönt, ezt csak egy meghatározott körben teheti meg, de ha a rúgást, lehetőségei végtelenek. A passzolás már nehezebb téma, ilyenkor ki kell választania, hogy kinek. Legyen 2. számú a szerencsés nyertes. Ha ráklikkelünk 2. egy kis, piros x fog megjelenni nem messze tőle. Ez azt jelzi, hogy a játékos oda fog rohanni, tehát a kiskollégának is majd oda kell passzolni. Ne legyenek illúzióink, 2. számút és a többieket nem tudjuk irányítani. Ha nekik öngólt van kedvük rúgni, megteszik bűntudat nélkül.

Az ellenfélre kattintva egy kis sárga nyíl jelenik meg. Ez mutatja, hogy ő merre fog futni.

De most jön a legjobb: az első forduló addig megy, míg a labdát meg nem szerzi a másik csapat. Csakhogy a másik csapatot nem tudja irányítani barátunk a másik gép előtt, mert nincs beleszólása a történésekbe. Tehát, ha mázlink van, úgy tudjuk végig játszani a játékot, hogy a másik

létezéséről sem tudunk.

Ez a játék is bekerült a Hagyjuk ezt! dossziémba.

Classic Games.

Most már megnyugodhatunk, ezekkel már nem lesz különösebb baj. Ez a lemez három játékot tartalmaz: Sakk, Backgammon, Dáma. Látjátok, ezekkel már lehet mit kezdeni,



csak nem gyerekeknek, és nem itthon. Mert elég drága vagy fárasztó Magyarországon ezekkel foglalkozni, hiszen vagy nappal hagyjuk játszani a gyereket, vagy éjjel játszunk mi, nagyok. A gyerek meg minek sakkozna Jancsikával az Interneten? Inkább felhívom Jancsika apukáját és megkérem, hogy engedje át a gyereket, mert Petike fiam nagyon akar sakkozni, megtetszett neki nagyapja fa készlete.

Hosszú viták folynak arról, hogy az Internet magányossá, elszigetelté teszi az embereket. Én, ha szülő lennék nem vennék ilyen játékot a fiamnak, mert a társasjátékok lényege, hogy **TÁRSASÁGGAL** szokás játszani, nem egyedül a gép előtt. Ha mondjuk a fiacskám tudna netezni egy kis vietnámi gyerekekkel, ha az ráér két rizsszedés között, akkor azt mondom, nosza. De a Hasbro nem tervez ilyen lehetőséget, tehát már erre sem jó. Én pedig, ha olyan helyen dolgoznék, ahol egész nap Internetezhetek, nem biztos, hogy meg fogom magamnak venni, csak azért, hogy ne unatkozzak munka közben.

Szerintem az ötlet nem rossz, de kicsit jobban át kellett volna gondolni, hogyan és mit készítenek el emailos játéknak. Nem foci...

El Capo & Krüeger





GeForce 256 teszt Valódi erő

Hosszas utánajárás után végre sikerült hozzájutnunk kedvenc TNT-kártya gyártónk új csodájához, az ASUS AGP-V6600 fedőnevű grafikus kártyához, aminek lelkét a nVidia legújabb fejlesztésű grafikus chipje, a GeForce 256 adja. Íme a tesztünk eredményei.

Lehet, hogy csak én vagyok igénytelen, de mind az otthoni, mind a munkahelyi gépemben „csak” egy-egy, első születésnapját már megült TNT kártya dobog. Az utóbbi egy évben valahogy egyáltalán nem éreztem erős késztetést arra, hogy lecseréljem őket, mondjuk egy TNT2 Ultrára, vagy egy Voodoo 3-ra, esetleg egy Matrox G400-ra. Végül is minden program futott rajtuk többé-kevésbé élvezhető minőségben, igaz, hogy nem 1600x1280-ban, de erre nem is volt nagy igényem (a poligon-szám ettől úgysem nőtt volna, legfeljebb a vonalak lépcsőzetessége csökken – no és a sebesség). Ám mostanában valami megmozdult bennem. Eleinte nem szenteltem nagyobb figyelmet az nVidia új lapkájának, vi-



gan ültem a babérjaimon (TNT-imen), de ahogy egyre több hír szivárgott el hozzám, úgy éreztem, ezt mindenképpen ki kell próbálnom. És íme, most itt van előttem egy ASUS V6600, amiben természetesen egy GeForce 256-os chip dobog. A cserén most már erősen gondolkodom, ha... És erre a „ha”-ra, még később visszatérünk.

Mi az, ami új?

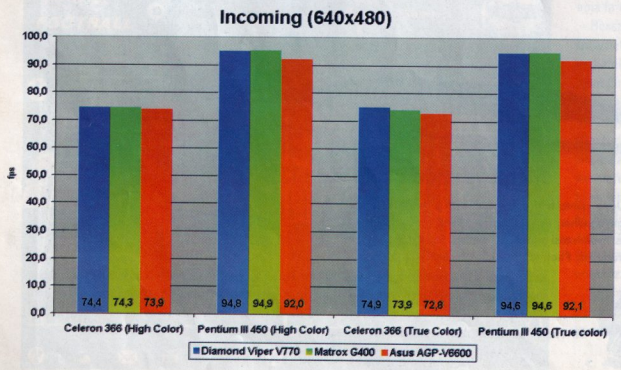
De először nézzük, mi az amit a kártya kínál, azon kívül, hogy természetesen szinte minden téren nagyobb teljesítményadatokat pro-

dukál, mint az eddigi kártyák. Emellett azonban ez a chip sok olyan szolgáltatást nyújt, amit sokan ígértek már, de megvalósulni még nem nagyon láttuk őket.

Például itt van a végre tényleg processzor-független 3D-grafika. Azt úgy nagyjából mindenki tudja, hogy a mai (most már tegnapi) grafikus kártyák a 3D-s megjelenítés csak egy részéért felelősek, mert a különböző poligonok helyzetét meghatározó számításokat (Transform) és a valós idejű megvilágítás kiszámítását a processzornak kellett elvégeznie. Ez utóbbit, félelmetes számításigénye miatt – nem nagyon használják, helyette

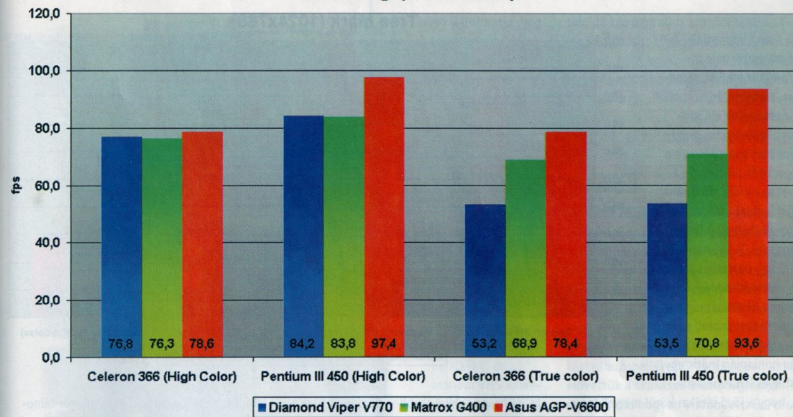
vannak az ún. lightmap-ek, ami a világítást úgy oldja meg, mintha az is egy textúra lenne. Így a dolog jóval egyszerűbb, de persze messze nem olyan látványos, például egy mozgó fényforrásnak – mondjuk egy gyertya lángjának – álló fénye van.

Visszatérve a processzor feladataira, mivel a számítási kapacitásuk igencsak behatároltak, az utóbbi idők grafikus gyorsítókártyái mellett már gyakran a processzor teljesítménye volt a visszahúzó erő, a szűk keresztmetszet, és ez megakadályozta a készítőket abban, hogy a poligonok számát elviselhető mennyiségre növeljék, hogy végre elfelejthessük a kockafejű emberkéket. Így maradt az alacsony poligonszám, és mellé





Incoming (1024x768)



sok szép, „térhatású” textúra, amivel a programírók megpróbáltak javítani valamit a helyzetben.

Az elmúlt nyár folyamán egymást érték a különböző gyártók bejelentései az olyan grafikus kártyákról, amelyek végre levezik ezt a terhet a processzor válláról, van annak egyéb dolga elég (pl. a mesterséges intelligencia

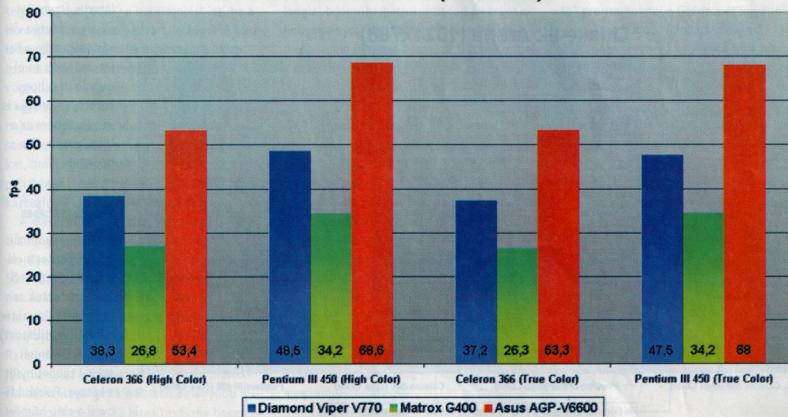
viselkedésének meghatározása, a fizikai modellezés, meg úgy egyébként: a játék futtatása). Ilyen kártya lesz például a Savage 2000 az S3-tól, a Glaze 3D és természetesen ilyen a GeForce 256 is az nVidia-tól.

Az nVidia ezt az technológiájukat (a fenti zárójelben írt szavak alapján) „Transform & Lighting”-nak nevezte el (röviden T&L). Ez

nem kevesebbet ígér, mint hogy nyolc fényforrást tud kezelni valós időben, és mivel a geometriai számításokat is átveszi a processzortól, csökkenni fog a rendszersínen zajló forgalom is.

És már el is érkezünk a bevezetőben említett „ha”-hoz. Ugyanis ez a fentebb leírt, sok szép tulajdonság mit sem ér, ha a szoftverké-

Quake III: Arena (640x480)



szítók nem támogatják, vagyis nem építik bele a programjaikba a T&L-támogatást. De őszintén szólva ettől nem tartok különösebben. Igaz ugyan, hogy számos más gyártó is van a 3D-gyorsítók piacán, de a TNT-vel az nVidia mindenképpen legalábbis fölzárkózott a 3dfx mellé az első helyre (sőt...). Így nem hiszem, hogy bármely termék az érdeklődés hiányában lenne kénytelen a pályafutását szegyetlenül befejezni. Ráadásul az nVidia honlapján máris egy tekintélyes listát olvashatunk, hogy a jövő játékaik közül melyek támogatják majd a T&L-t, és ebben még nincsenek benne azok a játékok, amelyek már megjelentek, és egy patch hatására lesznek képesek kiaknázni a kártyában rejlő lehetőségeket.

Egy másik technikai újítás a GeForce-től a Cube Environment Mapping nevezetű eljárás, ami voltaképpen csak a PC-s világban újdonság, a Silicon Graphics gépek már régóta használják. Ez a szép név körülbelül annyit takar, hogy ha egy objektum tükröződik, akkor hat különböző felületi térképet számolnak ki rá – akár egy kocka hat oldalára. Ezáltal

álítólag sokkal szebben ábrázolhatóak a tükröződések, és nem lépnek fel különböző torzulások, mint amelyek a gömb alapú modellezésnél viszont igen.

Harmadik lényeges dolog, hogy a GeForce használni képes az AGP busz „fast wire” technológiáját, ám ennek kihasználásához egy 4x AGP-t támogató alaplap szükséges, amelyek finoman szólva, manapság még nem túl elterjedtek a piacon (a félreértések elkerülése végett: a 4x AGP specifikáció nem csak abban különbözik a 2x AGP-től, hogy kétszer olyan gyors). De nemsokára érkeznek az i820-as

chipkészletű alaplapok, és azok már támogatják ezt a lehetőséget. A grafikus kártyák között a 4x AGP támogatása már nem számít különösebben nagy extrának, a tesztben szereplő másik két kártya is támogatja ezt a funkciót.

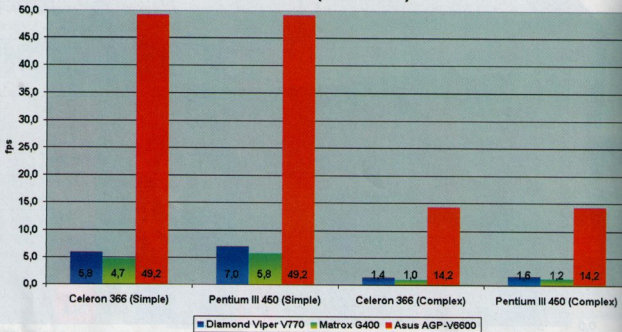
És még egy meglehetősen döbbenetes adat: egy GeForce chip több, sokkal több tranzisztorból épül fel, mint egy Pentium III processzor! Míg egy ilyen GeForce chip kb. 23 millió tranzisztort tartalmaz, addig egy P-III, ennek kb. csak a felét. Halkan jegyzem meg, hogy érdekes módon ez az árban nem látszik. Úgyhogy,

akí ilyen kártya vásárlására adja a fejét, már bátran elmondhatja, hogy bármilyen procija is van, már nem az a legnagyobb chip a gépében.

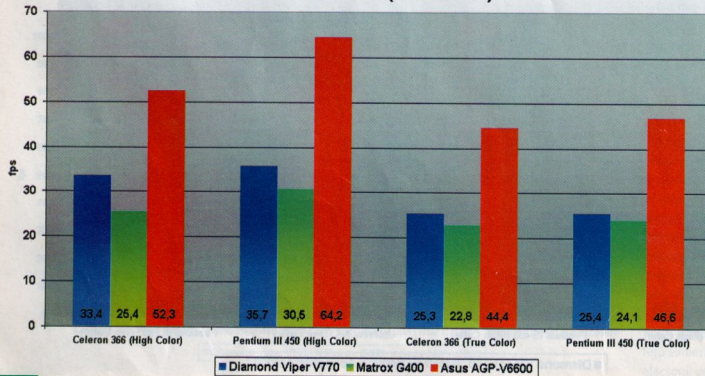
Felépítés

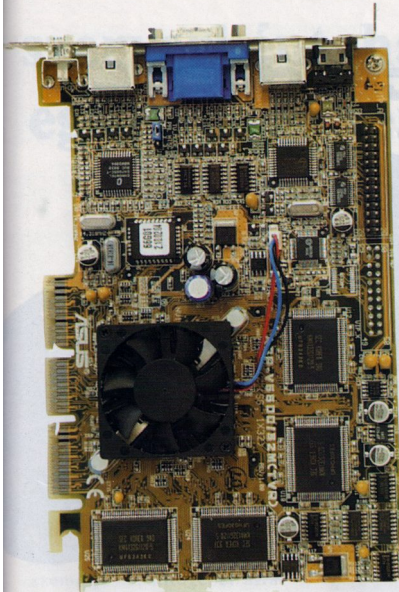
Mint a mai kor már lassan fütötestnek is beillő chipjeinél megszokhattuk, a GeForce 256 is aktív hűtést (ventillátort) kapott. De ennél sokkal többet nyújt a kártya. Például figyelni a chip hőmér-

Tree Mark (1024x768)



Quake III: Arena (1024x768)





sékletét (ilyet eddig csak alaplapokon láthatunk), sőt képes arra is, hogy visszafogja a teljesítményt (és így a hőtermelést is), ha a hőmérséklet a veszélyes tartomány felé közelne. Aztán ha elmúlik a „veszély”, akkor természetesen minden visszaáll a régi kerékvágásba. Ez a szolgáltatás főleg azoknak jön nagyon jól, akik szeretik a végletekig meghajtani a gépükben lévő alkatrészeket, sokszor azt kockáztatva, hogy „megfőzik” azokat, ami úgy általában igen káros az ember pénztárcáját tekintve. Így legalább a grafikus kártyájkéért már nem kell aggódnunk.

A másik lényeges szempont, hogy a kártya milyen típusú RAM-mal van felszerelve. A most kapható típusokon még SD-, vagy SGRAM található, de nemsokára megérkezik az ún. DDR (nem, nem a volt NDK-ról van szó) RAM-mal szerelt darabok is. Ha megfejtjük a rövidítést, ami a Double Date Rate kifejezést takarja, akkor már sejthetjük, hogy ez a RAM-típus kétszeres memóriasávszélességet kínál, ami a nagyobb felbontásokban és a 32 bites textúrák haszná-

latánál dobhatja meg a teljesítményt. Am az ilyen típusú RAM-modulok még ritkák, ezért nem akaródzik beindulni az ezzel felszerelt kártyák sorozatgyártása.

Mint ahogy az ASUS-tól megszokhattuk, természetesen videó ki- és bemeneteket is találunk a kártyán. Professzionális felhasználásra ugyan az V6600-on található csatlakozók sem alkalmasak, de az otthoni VHS kamerával felvett filmek digitalizálására tökéletes

Extrák

Ez az ASUS kártya nem tartozik a rozsaszal-felszerelt darabok közé. Kapunk hozzá két teljes ver-

ziójú játékot: a Drakant és a Rollcage-et. Igaz, ezek még nem támogatják a T&L-t, de legalább kipróbálhatjuk, mit tud a kártya a hagyományos 3D-s játékokkal (azért úgy mellékesen jegyzem meg: szerintem illett elkészíttetni ezen játékok T&L verzióját, ha már ez a kártya nagy újdonsága – csak hát az nem olyan egyszerű). Emellé még kapunk egy másik CD-t, amin 14 további játék nem teljes verzióját, vagyis demóját találhatjuk. És természetesen mindenféle hasznos kis segédprogramokkal is ellátnak minket, hogy az új kártyánk használatát megkönnyítsék. Például a Ulead Studio 3 teljes változatával, amivel a kis videóinkat rázhathatjuk gatyába.

Már az ASUS V3800-hoz, a gyártó TNT2-es kártyájához is kaphatunk egy 3D-s szemüveget, és ugyanezt megkapjuk. Természetesen ezt is kipróbál-

tuk, de két perc alatt annyira lefárasztotta a monitorozáshoz igencsak hozzácsokolt szemünket, hogy egyszerűen könnyezni kezdett. Ugyanis ez úgy működik, hogy váltakozó módon letakarja a két szemünket, minek hatására ugye a monitor frissítési frekvenciája megváltozik, és ez korántsem egészséges.

Teszt

És elérkeztünk a leglényegesebb részhez, ahol lemértük, mit is teljesít ez a kártya. Mivel sajnos olyan játék még nem jelent meg, amivel mérhetnénk a T&L teljesítményt, ráadásul a „verseny” többi résztvevőjét sem bírtuk volna rávenni, hogy így működjön, ezért külön megnéztük, hogy mennyire processzorfüggetlen a GeForce a kártyához mellékelte Tree demóval, aztán elővettük a szokásos tesztprogramjainkat és megnéztük, hogyan viszonyul a GeForce a többi kártyához. Ezek jelen esetben egy teljesen egyszerű Diamond TNT2-es és egy Matrox G400 volt, egyikből sem a szuper Ultra vagy Max verzió, hisz azok amúgy sem annyira elterjedtek.

Ami a processzorfüggetlenséget illeti, azt kell mondanunk, hogy lényegében igaz, amit az nVidia ígért. Ugyanabba a tesztkörnyezetbe (alaplap, memória stb.) számos különböző processzort beletettünk, és a grafikus teljesítmény alig-alig ingadozott. Természetesen a normál (T&L-t nem használó) programoknál a GeForce is ugyanolyan processzorfüggetlő, mint bármely más kártya.

A többi tesztet a szokásos Incominggal és a Quake II-t azóta elavulttá tévő Quake III: Arena-val végeztük (még nem a véglegesel, hanem egy tesztverzióval), és beizzítottunk egy Treemarkot is. Az Incomingban nyújtott teljesítményt kis és nagy felbontás mellett mértük, a Quake III-ban a részletességet állítottuk, de érdekes módon ez egyik kártyára sem volt nagy hatással (még

a Matrox G400-ra leginkább, de ez sem volt olyan egetverően nagy különbség), ezért nem is foglaltuk külön táblázatba a magas és az alacsony részletesség mellett mért értékeket.

Pelace





teszt

Mélyvíz

Logitech Soundman hangfalak

Fekete asztalidész

A Logitechet legtöbbet csak irányító eszközeiről, vagyis egereiről, billentyűzeteiről, joystickjairól, kormányairól és gamepadjeiről ismerik. Ám itt az ideje, hogy ezen a kissé elavult ismereten túllépjünk, ugyanis már néhány hónapja a piacon van a Logitech hangfal-családjá.

Acég legújabb politikája szerint minden termékskálájából három különböző tudású készüléket dob piacra. Egy semmi extrát nem szolgáltatató az egyszerű felhasználóknak, akik a számítógépet csak irodai munkára használják, egy közepeset azoknak, akik már adnak valamit a teljesítményre, és egy profibbat azoknak, akik komolyabb szimbiózisban élnek a géppel, és ezért hajlandók mélyebben a pénztárcájukba nyúlni egy-egy jobb és nagyobb teljesítményű alkatrészért.

Ez a hangfalakon tökéletesen jól lemérhető. Az egyszerű felhasználóknak ott a G1-es, ami egy egyszerű, szép design-os aktív hangfalpár. Semmi különlegességet nem mutat föl, mindössze egy bekapcsoló gombot és egy hangerőszabályzót találunk a tetején.

A család középső tagja az X1-es. Ez abban különbözik az egyszerű hang-



falpártól,

hogy a két 5 wattos magassugárzóhoz mellékelnek egy kisebb teljesítményű mélynyomót is (15 watt), és azonkívül a bekapcsolással sem kell majd bajlódunk, a rendszer automatikusan aktivizálódik, amint jelet érzékel a bemeneti csatornáján. A másik érdekesség, hogy a mélynyomó ennél a rendszerénél nem a szokásos kocka alakú doboz, amit az ember legtöbbször lábtámasznak használ az asztal alatti legsötétebb zugban, hanem egy eszméletlenül formás doboz, amit nyugodtan kirakhatunk az asztalunkra (tehetjük az asztal bármelyik sarkába, nem kell középen lennie, a mély-

hangoknál ugyanis úgysem érzékeli az ember, hogy melyik irányból jönnek). Ez a megoldás a zsúfolt asztallappal rendelkező embereknek nem biztos, hogy elnyeri a tetszését, de vész esetén ők még mindig letehetik a mélynyomót a földre. De legalább lehetőségünk van választani.

A Soundman-ek legizmosabbika az X2-es, ami voltaképpen nem sokban különbözik az X1-estől: „mindössze” egy nagyobb teljesítményű mélynyomót kapott (24 wattosat), a magassugárzóik kinézetre teljesen egyformák, de kicsit nagyobb teljesítményűek (oldalanként 8 wattosak). Ennek megfelelően nagyjából ugyanazt nyújtja a szolgáltatások szintjén (automatikus bekapcsolás, „asztali” mélynyomó), ám hangjainak teltsége a nagyobb mélynyomó miatt érezhetően jobb.

A Logitech termékei elsősorban sohasem olcsóságukról voltak híresek, és ezt itt is lemérhettük. A legolcsóbb G1-es kb. 10.000 Ft+ÁFA, míg a ledrágább X2 kb. 25.000 Ft+ÁFA. Ám a hangfalak a minőségük alapján megérik a beléjük fektetett pénzt.

Pelace





in tracken

Mélyvíz

Vortex kártyák

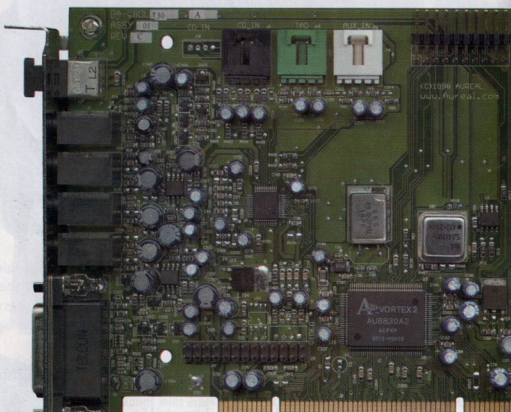
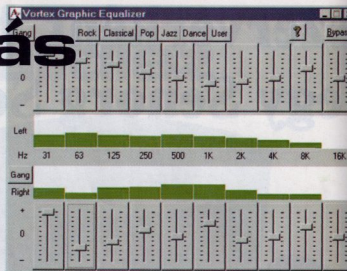
A 3D hangzás

E hónapban Aureal hangkártya érkezett tesztelésre, amelyeket a Diamond MX-300 hasonmásaiként is említhetnék, hiszen mindhármukon ugyanaz a Vortex technológia található meg.

Sokan nem is tudják, de többféle 3D hangzás létezik a hangkártyák között. Az egyik legelterjedtebb az A3D, amit az Aureal fejlesztett ki, tudtommal a NASA segítségével. Ezt a technológiát ugyanis nemcsak hangkártyáknál használják, hanem különböző szimulátorokban is, amik akár a mielőds nagyságrendet is elérhetik. Szerencsére a Vortex hangkártyák nem kerülnek milliókba, sőt tízezrekbe sem. Ennek ellenére mégis egyre több játék támogatja ezt a 3D hangzást.

A kisebbik kártya Advantage PCI névre hallgat. Furcsa külseje és kis mérete egyértelműen az árát tükrözi. Gyakorlatilag egy közönséges Sound Blaster kompatibilis kártya, persze az A3D-t kivéve. Az installálással semmi problémám nem akadt, csupán egyetlen jókora dolog. Ha a hozzákapott szoftveket összeadjuk, akkor egy teljesen kerek számot kapunk: nulla. Az egyetlen utalás arra, hogy Aureal kártyánk van, az egy kis ikon a Tálcán/Taskbar-on. Erre kattintva bejön egy Control Panel, ahol megtaláljuk a beállításokat, és meghallgathatjuk a 3D demókat. Olyan fényűző programokat is elindíthatunk

innen, mint a Windows-hoz járó Media Player, vagy CD Player. Nem akarok nagyon gúnyolódni, de ez szerintem ciki, bármennyire is olcsó



kártyáról van szó. De ezt még talán elfogadhatam volna, ha a nagyobbik kártyánál nem ugyanaz a helyzet. Sajnos ugyanis a SuperQuad Digital PCI néven futó hangkártyánál is elkövettek még egyszer ezt a hibát. Ezen a kártyán az a speciális, hogy két sztereó ki-

menete van (front és rear), ami játék közben nagy élményt tud nyújtani, ha van négy hangfalunk. A másik pedig, hogy egy digitális kimenetet is rásuvasztottak, ami manapság igencsak emeli az árakat, de itt kivételesen nem estek túlzásba.

Mindkettőnél megtalálható viszont a beállításokon belül egy-egy sztereó equalizer, és erre viszont más gyártók nem szoktak odafigyelni. Összesítve nagyon jó minőségűek a Vortexek, csak a hozzájuk való CD-ken elért volna egy-két prog.

Áruk is teljesen elfogadható, hiszen az Advantage 4900 Ft + ÁFA, míg a SuperQuad 15900 Ft + ÁFA. Köszönjük a Pixelnek a teszt-példányokat!

Skywalker

www.gamestar.hu



CD ajánló

Írj saját slágert!

Egy rövidke CD előzetes fog következni, ahol megismerhettek két olyan dupla CD-t, amelyek segítségével Ti magatok is készíthettek zenéket!

Ha hallottál már olyan hangkártyákról, amelyeknél egy bizonyos memóriatartományba hangmintákat lehet feltölteni, vagy esetleg neked is van ilyened, akkor ez a cikk neked szól. Aki pedig nem is sejt, hogy miről van itt szó, annak elmondom, hogy léteznek bizonyos hangkártya-egyek, melyek saját memóriával rendelkeznek, ahová WAV formátumú hangokat képesek betölteni, így egy MIDI billentyűzettel, és egy valamire való szekvenszer programmal komplett zenéket lehet készíteni. Léteznek persze olyan agyafúrt gyártók is, akik nem csinálnak külön helyet hangkártyájukon a memóriának (lásd: Platinum), így az a gépből csipeget le a darabokat, a felhasználó öröme.

Ha ez már megvan, akkor nincs másra szükség, csak sok-sok hangminta CD-re, több ezernyi WAV hangszínnel. Ezeket magunk is összeállíthatjuk fáradtság munkával, de a legegyszerűbb megvenni kész válogatásokat, amelyek stílus szerint is csoportosítva vannak. Jelenleg két dupla CD-t kaptam meghallgatásra (Bertnik), mindkettő tele van a legbrutálisabb hangokkal. Főleg a Big Beat és a Trance kedvelőinek ajánlom őket. Az egyik CD-n WAV-okat és MIDI file-okat találhatunk, míg a másikon audio formátumban van minden, így akár egy közönséges asztali lejátszóval is végighallgathatjuk az egész válogatást.

A borító nemcsak elmebeteg képeket ábrázol, hanem fontos információkat tartalmaz a CD-n található hangmintákról. Ha tudjuk



például, hogy egy basszus hangszíne van szükségünk, akkor a kis füzet segítségével könnyedén megtalálhatjuk azt a CD-n.

Ez a két kollektió egyébként egy sorozathoz tartozik, csak a többi része még nem érkezett meg hozzánk. Várhatóan több stílus is képviselteti majd magát a következő CD-ken. Ha valaki érdeklődne a válogatások után, akkor azt tegye a Proline Kft.-nél a 367-8299-es számon.

Skywalker

MINDEN AMIRE SZÜKSÉGED VAN A ZENÉLÉSHEZ!

MUSIC CREATOR 61
 Utánpótlás sorozat PC és MAC platformok
 Ajánló: **www.atecaudio.com**

- Evolutio hangkártya
- Evolutio zongora oktató szoftver
- Evolutio automatizációs szoftver
- Evolutio karaoke szoftver

Evolutio hangkártya és virtuális billentyűzet

Evolutio zongora oktató szoftver

www.atecaudio.com
www.soundboard.org
atecinformacio@atecaudio.com

Albecomp Budapest V. 1/311-8095, **Miskolc** 46/353-100, **Média-Markt** Budapest-Europark 1/347-1680, **WestEnd City** 1/475-5000, **Murányi kerekedőház** Budapest-Ludov. Ász. 1/456-1111, **Procontrol** Szeged 62/472-372, **Kecskeméti** 76/483-711, **Orchidea** 68/412-533, **Gameland** Budapest VIII. 1/244-2810, **Budapest XXI.** 1/284-4771, **Memory Computer** Lajos 9/301-1200, **Amadeus hangszerbolt** Kaposvár 82/422-8991, **Geometria hangszerbolt** Szeged 62/314-709, **Eldorado hangszerbolt** Budapest 1/217-56-13, **WestEnd City** 1/238-7143, **Dub hangszerbolt** Jászberény 57/400-822, **EuroMusic** Tárnok 74/473-403, **Fikner Music** Komárom 34/341-251, **Fejes hangszerbolt** Debrecen 52/420-767, **Buzsa hangszerbolt** Győr 96/316-649, **Mévesi hangszerbolt** Békéscsaba 66/566-742, **Technologia** Budapest IX. 1/350-4591, **Kiss hangszerbolt** Erd. 23/368-456, **Music Expressz** Dunaújváros 25/406-046, **Opus hangszerbolt** Nyíregyháza 42/314-188, **PianHo** Szombathely 94/311-418, **Syncoo** Bt. Bognád 92/360-036, **RES hangszerbolt** Miskolc 46/354-825, **Minoretta hangszerbolt** Eger 36/435-101, **Piedl Mária** Budapest VIII. 1/268-3059, **Allegro** Székesfehérvár 23/322-345, **Triangulum hangszerbolt** Pécs 72/325-827, **Cordell Bt.** Gyöngyös 37/312-890, **Music Shop-ron** Sopron 90/946-7136, **Tajti-Monitor Kft.** Budapest VIII. 1/269-0820

gamestar@dg.hu

2000. január 113



teszt

Mélyvíz

Gondolatok az MP3 lejátszókról

Autóban, otthon, a konyhai rádióban

Már látom a napot, mikor betérek a boltba a halálát lelt kávéfőző helyett másikat beszerezni, és az eladó amellet, hogy a filterről, melegen tartásról, meg aroma szabályzásról beszél, bőséges információt zúdít a nyakamba az egyes típusok MP3 lejátszási képességét illetően.

Egyre több és több DVD lejátszó kínálja magát, mint MP3 CD-k lejátszására is alkalmas készülék, és az idei év a GSM piacon is több meglepetést fog hozni. A témát megpiszkálva kiderült, hogy jó néhány további küttyű kering, amit direkt erre a robbanásszerűen terjedő zenei formátum lejátszására szántak építőik. Sajnos ez a közkezen forgás, egyáltalában az elérhetőség, leginkább az óceán túlsó felére igaz, de nem ártana, ha valamelyik élelmes kereskedő összekapná magát itthon is.

A hordozhatók

Természetesen ebben a témakörben a legnagyobb a választék, amiből egy nagyon kicsi, bár annál jobb minőségű szelet eljutott a hazai boltokba. A kínálat viszont valami eszemment széles, akárcsak a minőség és kínált szolgáltatások. Érdemes és fontos különválasztani a csak MP3 lejátszókat, amelyek pusztán elektronikus alapon, memóriából működnek, és jóval szerényebb választékot felvonultató CD lejátszó mellé társított MP3 dekódertes készülékeket. Talán ide lehetne még sorolni a marokkomputereket is, amelyek képesek MP3 lejátszásra, de ebből a szempontból azokat inkább a számítógépekkel lenne célszerű egy kalap alá venni. Az előbbieket mindenképpen számítógépet igényelnek a számok feltöltésére, soros, párhuzamos,

USB vagy infra porton keresztül kell a számítógéphez kötni, ha a tárolt zenéket le akarjuk cserélni. Színben és formában végtelen a variációs lehetőség és igen eltérő a mezőny az árak felől szemlélve a választékokat. A kijelző léte és hiánya mellett a zenék visszaadási minősége is igen sokat számít az árversenyben.

Külön kategóriaként kezelendők a CD alapú MP3 lejátszók, amik normál zenei CD-k mobil megszólaltatása mellett képesek lemezre rögzített MP3-ból is zenét előállítani. Persze itt szembe kell nézni, a motor energiaigényével, a számok közötti ugrálásnál a mechanika lassúságával és mozgás közbeni használatnál a rezonancia érzékenységgel. Cserébe viszont nincs áttöltögetés, meg számítógép igény, az egyszerű megírt lemezek egyetlen laza mozdulattal lehet cserélni. Az sem mindegy, hogy milyen formátumú MP3 CD-ket képes elolvasni a küttyű, illetve, hogy az optika képes-e normálisan befogni a CD-RW (újírható), a CD-R-hez képest gyengébben visszavert jeleit.

Az úttörő Mambo-X P300 nevet viselő lejátszónál a lemeznek MP3 music CD formában kell íródnia, de lehet akár újírható lemezen is rögzíteni. Mélyhang kiemelési technológia is támogatja a minél tökéletesebb hangvisztaadást, és a zsebben hordható CD lejátszóknál szokatlan módon távirányító is jár mellé. Az ugrálás kikerülésére pedig egy 45 másodperces, valószínűleg cache memória



jellegű elektronika szolgál. Mindezt olyan 180 dollár környékén osztogatják.

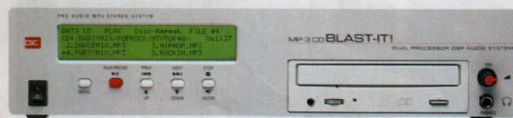
Az otthoniak

Igen tetszetős kínálat áll rendelkezésre ebben a kategóriában is, különösen akkor, ha az MP3 lejátszást csak kiegészítő funkcióként tartalmazó készülékeket és a valamilyen küttyű MP3 képessé tevő érdekességeket is ide soroljuk.

Sokuk rendelkezik valamilyen adathordozó kezelésének lehetőségével, amely között leggyakoribb a CD, de vannak PC kártya szabványú, az általában notebook-okban használt 2.5" vagy a normál 3.5" merevlemez kezelő típusok. Erősen változik az is, hogy milyen csatlakozókkal szerelik fel a berendezéseket. Kapcsolható-e számítógéphez, erősített, vagy vonali kimenete van, támogatja-e a többszörös hangot? A szolgáltatások és felépítés függvényében az árak, a kiegészítők 60 dolláros kategóriájától a hi-fi rendszerek mellé álmódott berendezések majd 800 dollárjáig terjednek.

AVPhile 715/715Kplayer: Egy DVD lejátszó, ami a DVD Video, Audio és Video CD-k mellett, csak úgy mellékesen kezeli az MP3 CD-ket is. Kimenetei sem elhanyagolandók, bár a digitális AC3 és DTS hangot valószínűleg nem tudja az MP3 állományból előcsalogatni. Ára viszont meglepően kellemes 239 dollár, ami DVD lejátszóban is maximum a közép kategória.

Blast-It: Az első között megjelent asztali MP3 lejátszó hogy maga után némi kívánnivalót, már ha lehet hinni, egy elvileg független tesztelő véleményének, aki az élettelen





hangzásvilágot róta fel, a beépített erősítővel, sőt még hangszóróval is rendelkező, normál zenei CD lejátszására is képes készülékek. Már a fotókon is látszik, hogy kissé háziagos érte van a kivételnek, egy relatív csinos, bár főhéher mivoltában semmilyen Hi-Fi rendszerbe nem illő házban egy számítógépes CD-ROM csúcsul. Viszont nem csak az MP3 Library szisztemában rögzített, de a sima computer állomány struktúrájú MP3 CD-eket is lekezeli. Méretes kijelzője ellenére a tag-okat nem jelenti meg, csak lemezcímmel és állománynévvel dolgozik. Ára pedig 295 USD.

AudiReQuest: Csúcsmodell, beépített merevlemez és CD olvasóval, CD váltó interfacé-el, TV kimenettel és infravörös billentyűzettel. Abszolút mentesíti használóját a számítógéptől, hiszen a lemeztányérjába ejtett zenei CD-t képes begrabbelni, sőt bemenetén keresztül akár bakelit lemezeiről is képezhet MP3-at bárki. A TV csatlakozás lényege, hogy itt szerkeszthetők a tag-ek, állítható össze a lejátszási lista és hasonlók, az már csak extra szolgáltatás, hogy lejátszás közben a zenére szinkronizált animációkkal szórakoztatja a nagydreműt. A merevlemezre mentett állományokat pedig USB porton keresztül lehet letölteni hordozható vagy egyéb kútyukba. Az ára viszont egy csöppecskét hűzős, 800 zöldhasút kell érte a tengerentúli boltok puldján hagyni.

PSXAMP: Kiegészítő, mégpedig abból is különleges, mert a Sony PlayStation-ból, ebből az elsősorban játék céljára tervezett konzol gépből varázsol MP3 lejátszót. Hangminősége megegyezik egy átlagos számítógépen elérhetővel, az egész kicsi kiegészítő doboz installálása semmilyen problémát nem okozhat. Nehézséget egyedül az jelent, hogy a PSX beépített másolásvédelmét – ami a CD-R lemezeket letiltja – egy Hot-Swap, vagyis működés közbeni trükkkel kell megkerülni. Tárolni, grabbelni nem tud, így az máshol végzendő, de cserébe mindössze 60 dollárért dobálják a reménybeli felhasználók után.

Az autóba valók

Van autó rádió, van autós magnó és CD, miért ne legyen autós MP3 is? Persze ha valakinek van hordozható lejátszója, akkor azt megfelelően kiválasztott magnóra könnyen rá lehet csatlakoztatni a kocsiban is, de mennyivel elegánsabb egy beépített lejátszó, arról nem is beszélve, hogy az nem használ elemet.

Empeg car: Hűzős darab, és nem csak tudá-gamestar@cdg.hu

sát tekintve, ugyanis egészben húzható ki az autóba épített dokkolóból, az általános autórádió méretű eszköz. Erre nem csak a lopković elleni védekezés okán van szükség, hanem a zenék feltöltéséhez is egyszerűbb a lakásba vinni a rádiót, és nem a parkolóba kivenni a PC-t. Áttölteni lehet soros, USB, vagy infra porton keresztül, ízlés szerint. Tárolási kapacitása igen jelentős, maximum 28,2 GB merevlemez várja a számokat, amiket rengeteg szempont szerint lehet lejátszási listákba szervezni, még a PC-s kapcsolat idején. A szinte teljes egészében kijelzőből álló berendezést az autóban egy mini távirányítóval vezérelheti a tulajdonos, ha pedig elege van a rögzített zenékből, akkor rádiót is hallgathat rajta, ami ismeri az RDS hírszolgáltatást is. Még egy igen hűzős tulajdonsága a készüléknek az ára, ami 950 dollárt jelent.

AutoPC: A Clarion neve azért itthon is jelent valamit. Nos ők egy igen sok extra szolgáltatással bíró készüléket szánnak az MP3 örültek autóba. Sokkal inkább beszélhetünk fedélzeti számítógépről, hiszen egy Hitachi SH3 alapú gépen futó Windows CE operációs rendszer a kútyú lelke, ami egyébként CD-ről is le tudja játszani az MP3-akat, nem csak a memóriakártyáról, vagy annak helyére illesztett mini-merevlemezről. Hab a tortán a színes LCD és az infra port, a főbb funkciókat pedig szóbeli utasítással vezérelheti a sofőr. A plusz verzióba még egy GPS-t is beleszűfoltak, biztos, ami biztos alapon. Lista árat ugyan nem adtak meg, de kőszá hírek szerint 1300 dollár környékén van a vége.

Szóval van minden és minden igény kielégítésére és a legváltozatosabb árkatégoriában, már csak meg kell várni, amíg hozzánk is elérnek a dolgok. Az mind-

esetre biztos, hogy az MP3 már kipusztíthatatlan a digitális zenehallgatás palettájáról.

Schuerew

Kiegészítők

MP3 kapcsán találkozhatunk egy halom kiegészítővel is, ami a könnyebb kezelést, jobb hangminőséget hivatott támogatni. Komoly Hi-Fi rendszer számára biztosíthatunk PCM, vagy AC3 digitális jelfolyamot is az analóg audio-jel helyett. Lehet találni hangfalrendszereket beépített térhang processzorral és távirányítható erősítővel, hogy ne kelljen a géphez sétálva állítani a hangereőt. Létezik drótnélküli megoldás is, ha a szoba két sarkában van a számítógép és az erősítő. Nekem azonban személy szerint legjobban az a kútyú tetszik, amivel a számítógépre kötve a lejátszott MP3-kat URH hullámra tudjuk ültetni és 3-400 méteres körzetben akár egy zsebrádió is hallgathatók. Azt azonban kövte hiszem, hogy erre valaha is engedélyt adna a Hírközlési Felügyelet.

www.maas.ro
maas multimédia
 számítástechnikai szaküzlet

Látogasson el üzletünkbe, ha ...

- szeretne nyugodt körülmények között vásárolni,
- szeretné érezni, hogy csak Önre figyelnek,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is!

Látogasson el játszóházunkba, ha ...

- szeretne 17"-os monitoron, Voodoo 3-os, Pentium II-es gépeken játszani,
- szeretné a nap bármely időpontjában barátaival élvezni a játék örömeit,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is!

Látogasson el szervizünkbe, ha ...

- szeretne használt alkotórésztől készpénzért megválni,
- szeretné, hogy minden hardveres és szoftveres problémáját megoldanák,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is!

Üzlet és Szerviz:
 331. kör. II. Rákóczi Főutca. 142-144. tel.: 718-02-57
 Üzlet és Állományok:
 12. kör. Ybl utca 116/a. tel.: 283-74-25/131 mobil.

Egy biztos pont



teszt

Mélyvíz

InterAct és Saitek játékeztérlők

„Erős” kormányok és jópofa botkormányok

„Az erő velük van!” Mármint ezek az erő-visszacsatolással bíró kormányke-rekkel. Laptársunk, a PC World tesztlaborjának munkatársai a legtöbbünk számára ismeretlen nevű játékeztérlő cuccokról próbáltják eldönteni, hogy „arany-e ami fénylik”?

KORMÁNYOK

InterAct V4 Force Feedback Racing Wheel

Már első látásra feltűnő, hogy milyen remek gumiborítással látták el ezt a sokgombos csodát, olyannyira, hogy a szemlélő nem állja meg, és rögtvest meg is mancsolja ökelmét. Ekkor viszont rá kell ébredjen, hogy a hűvelykujjainhoz legközelebb eső négy nyomógomb ugyan nagyon kényelmesen elérhető, ugyanakkor azonban a tétlen ujjak pihenőhelyét foglalja el. Sebaj! Kárpótol a kormányoszlop dönthetősége, melyhez hasonló kényelmet szolgáló megvalósítást nem láttunk még autón kívül. A már említetteteket is beleértve összesen 15 nyomógomb várja, hogy a szolgálatunkra lehessen. Jutott belőlük a kormány két küllőjére – az egyiknek kitekin-tő kapcsoló konstallációban láthatók –, de bajszkapcsolóként is felbukkannak. Kár, hogy ez utóbbiak gyakorlatilag csupán csünyicska fémlamellák. A pedálkonzol méretes pedálokra ad helyt; ügyes, hogy a gázipedál

sokkal kisebb ellenállást fejt ki, mint a fék. Egy szó mint száz, szerelem első látásra, az ember alig várja, hogy kipróbálhassa a V4-et. Az elemek összekötése pofonegyszerű, az asztalhoz történő rögzítést két természetes „húsdaráló satu” és tapadókorongok is segítik. A meghajtóprogram telepítésével nem volt gondunk, viszont a működésével már annál inkább. A mellékelt teljes értékű Need for Speed III Hot Pursuittal és az általunk favorizált többi játékkal is produkálta, hogy időnként egy-egy irányba teljes kitérítést közvetített a gép felé, míg a Microsoft Midtown Madness című játékkal pedig akármit is tettünk, folyton kikapcsolt az erő-visszacsatolás. A gyártó internetes honlapján újabb változatot találtunk a meghajtóprogramból, melyet telepítve a fenti problémák ugyan megszűntek, de ekkor heveny „akadozásba” kezdett gépünk. Reméljük, a probléma csupán egyedi, de azért elgondolkodtató, hogy más kormány nem makrancskodott ugyan-ezen a hardveren. Ami az erő-visszacsatolást

illeti, a fellépő erő, a közvetített effektek átlagosnak mondhatók, míg a középpontba visszatérítő erő kifejezetten nagynak. Az InterAct V4 kedvező árú eszköz, mely a brit-áns részletek ellenére nem mentes apróbb hibáktól.

Saitek R4

„Microsoft Force Feedback technológiára épül” – hirdeti a kormányra ragasztott matri-ca. Mielőtt eljutunk oda, hogy ezt ki is próbálhassuk, meg kell csillogtatnunk mechanikus képességeinket. Össze kell szerelnünk a jókora oldalirányú kiterjedéssel bíró kormánykonzol satuszerkezetét, a kicsit lapított kormányt három csavarral rá kell szerelnünk az agyra – a süllyesztett nyílász csavarok és a szükséges kulcs mellékelve –, melyel ha elkészültünk, már csak gyenge levezető gyakorlat a pedálkonzol, kormánykonzol, számítógép mesterhármás összekötése. Az R4 összesen 6 nyomógombbal szolgál, melyből kettő a kormányon, kettő bajszkapcsolóként, míg a leggyakrabban használt első kettő előre, illetve hátra kitérítendő sebességváltókarnak álcázva jelenik meg. Találunk egy hetedik nyomógombot is, mely kakukktöjés-ként az erő-visszacsatolás menetközbeni ki és bekapcsolására szolgál. A kormány alakjával első látásra nehezen bírkóztunk meg, de be kellett látnunk, markolni kényelmes. A tervező furcsa szeszélyeként, csupán az alsó kétharmadra került kellemes tapintású gumiborítás, míg a felső egyharmadon a pusztá műanyag kandikál ki. Nem egészen értjük a dolgot, lévén az alsó részén a legkritikább esetben fogunk meg egy kormánykereket. Pont a fordított kialakítás volna a logikus, ha már spórolni akartak a gumival, arról nem is beszélve, hogy a „monokinizó volán” így nem a legesztétikusabb. A pedálkonzolon a gázipedál sokkal mélyebben ül, mint a fék – kétütemű Wartburgról lehet ismerős a do-log –, és sokkal nagyobb pedálúton téríthető ki. Ránézésre nem tetszett a kialakítás, kipróbálva viszont nem találtuk kényelmetlennek. Ha elszalad előlünk a pedálkonzol





Csalás és önámítás



a padlón, akkor kotorjunk a doboz mélyére, a gumi lábcscák ott bújtak meg, és várják, hogy felragasszuk őket. A Microsofttól való származásban lehet valami, mert nemcsak a meghajtóprogram egyes elemei emlékeztetnek a SideWinderére, hanem a fellépő erők is azzal mutatnak rokonságot. Kompatibilitási problémánk nem volt, a kormány megfelelően érzékeny, viselkedésével teljesen elégedettek voltunk.

BOTKORMÁNYOK

Saitek-áradat a játékosok örömeire

Ezidáig nem sokat hallottunk a kínai Saitek cégről, illetve termékeiről. Most azonban hirtelen egy teljes Command Center hullott az ölembe, de ez még nem minden...

Ugyanis gondoltak a repülőgép-szimulátorok kedvelőire is, és egy meglepően komoly botkormány-gázkar együttes is megtalálható a csomagban. A teljes Saitek Command Centre három összetevőből áll. A legfuturisztikusabb közülük a Cyborg 3D Digital Pad, ami sokkal inkább egy rádióirányítású repülőgépmodell kezelőpultjára emlékeztet, mint bármilyen szokványos gamepad-re. A határozottan futurisztikus design rengeteg kapcsolót, tűzgombot, sőt még egy négyutas mini

botkormányt is találhatunk. Ha jobban szemügyre vesszük magát a szerkezetet, további huncutságot vehetünk észre a bal oldali négyutas kapcsoló körül: egy beépített kormány! Igaz, nem egy erő-visszacsatolós csoda, de például rudder-nek használna kellemesen tudtam vele csúsztatni az NFS III-ban.

A botkormány normálisan működött bal hüvelykujam alatt, bár kissé törekenynek vélem, esetleges erőszakosabb használat esetén.

A két bajuszkapcsoló a gamepad elején a két mutatóujjal érhető el, bár nálam már a középső ujjperce estek, kézméretem miatt. Erősen kilóg a frontvonalból, ezért ha valami, ez lesz az első, ami letörhet. Ugrálós,

mászkalós játékokhoz ajánlanám elsőre, azért Quake-elésre már nem volt az igazi, bár teljesen korrektül be lehetett állítani rajta a funkciókat, mi több, gyári beállítások is rendelkezésünkre állnak.

Még a gamepad-nél is érdekesebb és szokatlanabb látványt nyújtott a PCDash fedőnévű, hogyan is nevezem meg, amolyan játéktábla. Hogy ennek mi is az értelme? Aki játszott már egy kellemesebb nehézségi fokú repülőgép-szimulátorral, vagy stratégiai játékkal, ahol szinte az egész billentyűzetet kiosztották funkcióbillentyűknek, az egészen biztosan értkelni fogja a PCDash-t. A tábla szépsége a programozható felülete, ami könnyen azonosítható, és ezáltal könnyen megtalálható billentyűzetpótlékot ad.

Milyen szép is, amikor a 3xCtrl+E helyett egy újbegnyomás, és máris katalpultálok az égő F-16C Block 50-esemből... Mindehhez nem kell mást tenni, mint a játék kiosztását rejtő papírlapot a PCDashba csúsztatni.

A Command Center harmadik tagja a Cyborg Stick 2000 botkormány, amely méltó kiegészítője a két társának. A joystick elején egy kicsiny imbuszféjű csavarhúzó rejtettek el. Magán a boton megtalálható egy-két részből álló kéztartó elem, amit egy imbusz-csavar segítségével tudunk fel-le állítani a boton. Gondoltak a balkezesekre is, akik ezt az elemet megforgatva saját kezüknek megfelelően használhatják az eszközt. Leraktam a legalsó helyzetbe a tartót, de még így is egy hangyányit kicsinek bizonyult a bot, bár az is igaz, hogy elismerten lapátkézzel rendelkezem. A boton összesen négy





teszt

Mélyvíz



programozható tűzgomb és egy négyállású „hat switch” található. A másik kéz sem marad tétlen, mert a talpazaton még egy gázkar számára is kerítettek helyet. Ez különösen repülő szimulátoroknál és autós játékoknál hasznos. A botkormány maga kellemesen mozgott, sem megakadás, sem felesleges hanghátas (értsd: nyirkogás) nem volt tapasztalható. A külalak és a tartalom összhangban van egymással.

De lássuk csak a nagyágyút! Helyesebben a Nagy Párost, hiszen itt az X36F botkormány mellé beizzítható az X35T gázkar is.

Masszív, ámbár műanyag alapok jellemzik az együttést. A biztos rögzítésről (a sima felület mellett, persze...) négy barátságos tapadókorong gondoskodik. Nehéz letépni, igaz, nem is lehetetlen. A botkormányon szinte mindenhol tűzgombokat, kapcsolókat találunk. Nem hiányozhat itt sem a kényelmes csuklótámasz.

Ezen már végre tényleg elfértem... Derekas méretek jellemzik a botot és a gázkart is.

A műanyag sima, kellemes fogású. Igaz, izzadt mancsomban megcsúszott néhányszor, de erősebben megmarkolva semmi gond nem volt vele. Az összeállítás különösebb nehézséget nem okozhat, mindössze a joyportot és a billentyűzet portját kéri. A teljesen jól használható meghajtóprogramot feltelptve kalibráljuk,

majd nézzünk csak körül, milyen játékokat támogat, már előre elkészített kiosztás segítségével! Hirtelen 55-öt tudtam összeszámolni, a klasszikus Quake 2-től a Mechwarrior III.-on át a Jane's sorozat szinte minden tagjáig. Úgy érzem, ez határozottan meggyőző.

A Saitek weblapjáról természetesen letölthetők újabbak is, és folyamatosan érdemes visszanézni, hiszen a dátumok tanulsága szerint a frissítés folyamatos. Aki jobban kedveli a saját kiosztásait, szintén elmentheti őket, akár játékonként. Érdemes akár hosszabban elbábelődni a kiosztások elkészítésén és tesztelésén, hiszen „éles” harci szituációban bizony akár az „életünkbe” is kerülhet, ha mondjuk nincs meg az első ujjmozdulatra a radarzavaró csali. Ha viszont sikerült megtalálni az ideális kiosztást, kisebb változtatásokkal szinte minden repülőgép-szimulátorra alkalmazhatjuk, mindig alkalmazkodva az esetleges plusz kombinációkhoz. Hasonlóan a Suncom Talon-sorozathoz,

a gázkarra összesen három kiosztást készíthetünk, amely között egyetlen kapcsoló segítségével választhatunk. Például egy a légi harcra, egy a navigációra és egy a földi célpontok ellen. Rokonszenvesen hangzik...

Utoljára a jó öreg Thrustmaster TQS-en láttam beépített ereret, bár egy hét után abbahagytam a használatát, mert nem igazán tudtam pontosan pozícionálni vele. Az X-53T is rendelkezik a bal mutató- és hüvelykujjal vezérelhető „rágcsálópótlékkal”, és legnagyobb meglepetésemre határozot-

tan használhatónak bizonyult. Alig tíz perc alatt megszoktam, és mint a karikacsapás, mozgott a kurzor, pontosan arra, amerre én szerettem volna.

A játékok során a botkormány komoly segítséget nyújtott. Kellemes dolognak bizonyult a bonyolultabban elérhető billentyűket elérni egyetlen ujjmozdulattal. A gázkar könnyen siklik, érezhető a kattánás, mikor teljes utánégetőre kapcsolok, így jól elkülöníthető a teljes „száraz” teljesítménytől. Használhatónak bizonyult a páros a többi típusú játék alatt, egyedül a Quake 2-nél nem tudtam igazán mit kezdeni vele. Ott még a jó öreg egér a legjobb megoldás.

Külön említést érdemel a Saitek vezérlőprogramja. Könnyen átlátható, egyszerűen kezelhető. A mentés/betöltés is teljesen jól működik, eltéveszteni igen nehéz.

A weblap is ajánlandó minden kedves X36F-tulajdonosnak, eléggé gyakran kerülnek fel frissítések, kiosztások, és egy szép hosszú FAQ is olvasható.

Szívem szerint megtartanám az X36F-X35T párost egy szép hosszú élettartamtesztre, annyira elnyerte tetszésemet. Könnyű kezelés, tenyérbé mászó külalak, széleskörű támogatottság, mi kellet még? Hová is raktam a Téalapó e-mail címét...

Samu József és Trautmann Balázs

(Az összeállítás a PC World-ben jelent meg.)





Csalás és önámítás

Battlezone II

Minden kódnál, nyomd le a [CTRL]-t és a [~]-t, mire lejön a konzol és beírhatod a következő kódokat:
 game.cheat bzbody Végtelen pajzs
 game.cheat bzfree Végtelen számú pilóta és alapanyag
 game.cheat bzradar Megmutatja a térképet
 game.cheat bztrn Végtelen lőszer
 game.cheat bzview Műholdkapcsolat anélkül, hogy lenne a megfelelő épületted, vagy energiád hozzá

Unreal Tournament

Az alábbi kódok kizárólag egyjátékos módban működnek. Nyomd meg a ~-t, és akkor lejön a konzol, amibe beírhatod a következőket:

Kód	Eredmény
iamtheone	Bekapcsolja a cheat módot
fly	Repülő mód
god	Isten mód
loaded	Összes fegyver
allammo	Teljes lőszerkészlet
ghost walk	Falonátjárás
walk	Sétáló mód
killall [class]	Az összes ellenséget megöli a [class] osztályban
playersonly	Leállítja az időt, ugyanezzel lehet visszakapcsolni
behindview 1	Külső nézet, hátulról
behindview 0	Normál nézet
open [mapname]	Ugrás a meghatározott térképre

Planescape: Torment

Az összes mozi megtekintése
 Lép be a Torment.ini file-ba, keresd a [Movies] fejezetcímet, majd írd be a következőket:

[Movies]
 BISLOGO=1
 TSRLOGO=1
 OPENING=1
 SS_MSLAB=1
 SIGIL=1
 TIME=1
 SS_PHARD=1
 SS_ADETH=1
 ALYBIRTH=1
 DEATH=1

MAZE1=1
 CURSTD=1
 OUTLANDS=1
 BAATOR=1
 CARCERI=1
 CRETURN=1
 FORTRESS=1
 FORTDOOR=1
 ARRV_IGN=1
 T1ENTER=1
 METEOR=1
 DRAGON=1
 T1ABSORB=1
 FINALE=1
 CONFLAG=1
 T1DEATH=1
 RUNE=1

Age of Wonders

Cheat Mód
 Először is a játékot beatrix paraméterrel kell elindítani. Ehhez csak át kell írni a parancsikon parancsorát a következő módon (az elérési útvonal mindenkinél más lehet):
 "C:\Age of Wonders\awow.exe" beatrix
 Ezek után a játék közben nyomd le a [CTRL] + [SHIFT] + C-t (egy kis pittyegő hangot kell hallanod), és akkor már gépelheted is be a következőket:
 kód eredmény
 gold 1000 arany
 mana 1000 mana kristály
 fog A kód k/je kapcsolása
 explore A felfedezés ki/be kapcsolása
 spells Az összes varázslat kifejlesztése
 win Megnyeri az adott szintet
 lose Elveszti az adott szintet
 freemove Szabad mozgás
 towns Minden független város a tied lesz
 research Az összes varázslat kifejlesztése

SWAT 3

A játék közben nyomd le a „SHIFT + ~”-t, minek hatására lejön a konzol, és gépelj be a következőket:
 iamleet Az összes feladat elvégzése, a küldetés megnyerése
 johnwoo lelassítja az egész játékmenetet
 swatlord Isten mód az egész csapatnak
 biggerpockets Végtelen lőszer
 casual A csapat otthon felejtje a

trikóját és a gatyáját
 doubleshot A fegyverek gyorsabban lőnek
 nc17 A testek jobban veznek
 noshades Az éjszakai küldetéseknel is nappali fény fogad
 whosyourboss Ismeretlen a hatása
 hotstuff A gyanúsítottakat nehezebb megölni
 justin A gyanúsítottak soha nem adják meg magukat
 rabies Gyilkos patkányok (ha belejük lősz)
 A baráti csapatok sebzésének kikapcsolása:
 Egy text editorral kell belepiszkálni a "swat.cfg" file-ba, amit a játék könyvtárában találhatsz meg. Ebben a "shootgoodguys=1" sort változtasd "shootgoodguys=0"-ra. Ezek után már nem tudod lelőni a társaidat.

Interstate '82

Sim Cheatek:

Az alábbi kódok a sim képernyőről érhetőek el, amit a Esc lenyomásával tudsz előhívni. Begépelésük után nyomd meg újra az Esc-et, hogy visszatérj a játékba.
 KISS Az éppen beszélő zarrmú elpusztul
 LOVE A radaron lévő összes ellenfél elpusztul
 CUDDLE Az épp aktuális autóval isten mód
 HUGS Isten mód az összes barátnak
 CARESS Teljes lőszer
 IMLAME A küldetés megnyerése
 SYRUP A gép által irányított autók leállnak
 MRFREEZE Az idő leállítása
 NUKEME Öngyilkosság

Shell Cheatek:

Ezek a kódok úgy működnek, hogy az alábbi néven szövegfájlokat kell létrehozni a játék könyvtárában:
 zz_autobahn.cfg A külföldi autók is választhatók multiplayerben.
 zz_airlift.cfg Átalakítja a Load Mission ablakot, de kell hozzá egy elemeltett állás.
 zz_creditline.cfg Nincs pénztimit a küldetéseknel, vásárolhatsz mindent, ami van.



Shareware, freeware

Képlópás

Nem, nem arról lesz szó, hogyan lehet a Szépművészeti Múzeumból festményeket elvinni a személyi számítógép segítségével. Bármely közönséges halandóval megeshet, hogy egy programról valamilyen dokumentációt kell készítenie, és ezt illusztrálni is kell, azaz meg kell örökítenie a program képernyőit. Még az is előfordulhat, hogy valaki meg szeretné mutatni társasága tagjainak, milyen nagyszerű játékos is ő, és e célból ki szeretné vadászni az adott játék egy pillanatának képét. Azt a műveletet nevezzük képlópásnak, melynek során a szoftver megjelenítette képernyőről szerkeszthető grafikus állomány készül.

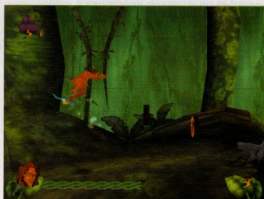
A mai windowsos világban nem túl nehéz képernyőmentő programot írni, számos, e célra felhasználható rendszerszolgáltatás létezik. Annak ellenére, hogy az alábbiakban sokszor említődik a rendszer lefagyása, a képernyő ellopása, különösen Windows-ban egyáltalán nem nehéz és nem kockázatos feladat. Különleges körülmények, vagy igények tesznek emlékeztetése egy-egy esetet.

Az óskor: DOS

Talán az idősébekek még emlékeznek, volt egy korszak, amelyben minden program a maga ízlése szerint kezelte a grafikát, ha egyáltalán vállalkozott ilyesmire. Ekkor még úgymond floppyhagyomány útján terjedtek a különböző képlópó programok. Az egyik utolsó volt a PCXDUMP nevű, amely a VESA képernyőmódokat meglehetősen ügyesen és megbízhatóan elkaptá, és nevéhez híven Paintbrush PCX formában elmentette. Képes volt arra a mutatóvagyra is, hogy szöveges képernyőket pixeles képekké alakítson. (Micsoda „fesz” szavak: VESA, Paintbrush... hol vannak már?)

DOS-os játékból képet lopni szabvány szerint úgy történt, hogy a dolgozó betöltötte a PCXDUMP-ot, majd a játékot, ami vagy futott azzal együtt, vagy nem. Ha igen, akkor vagy lehetett az előre beállított billentyűkombinációval képet lopni, vagy nem. A „nem lehet” változat is kétféle lehetett: vagy nem reagált a billentyűzésre a PCXDUMP (mert a játék már rég kiírtotta a memóriából), vagy lefagyott az egész rendszer, úgy ahogy volt. Ha reagált és csak utána fagyott le, akkor még volt remény, hogy utolsó lehetéssel még kiírta a képet a merevlemezre.

Hósi idők voltak... Mindenesetre, ha valaki nekem még megvan, ugyanúgy használhatja ma



1. ábra. Képernyőmentés DirectX-es játékból

is, mint rég, csak hát vigyázzon, FAT32 partíció nem fog működni Win9x DOS ablakából sem, mert a PCXDUMP tipikusan az a program, amely közvetlenül szeretne a lemezre írni, ahol bizony már nem úgy vannak a bajtók, ahogyan 1993-ban szoktak vala lenni.

Windowsok

Ha valaki még nem tudná, a Windows 3.0 óta a Print Screen gomb megnyomása az *aktuális, teljes képernyőt* a vágólapra (Clipboardra) menti, ahonnan egy képszerkesztő alkalmazásba, annak kötelezően létező Edit/ Paste (Szerkesztés/ Beilleszt) menüpontjával elővehetjük. Ennyi.

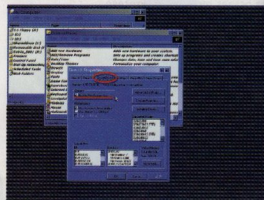
Probléma ott lehet, hogy némely billentyűzet-gyártók helyhiány miatt a vonatkozó gombra csak annyit írnak ki, hogy „PrtsCr”...

Minden további szolgáltatás voltaképpen csak luxus, hiszen a teljes képernyőből még egy minimális képességű képszerkesztővel is tetszőleges részeket vagdalhatunk le, nagyíthatunk ki, és menthetünk különféle formátumokban. Maga a Windows is nyújt ilyet, mert az Alt-Print Screen már nem az egész képernyőt, hanem csak az aktuális ablakot (annak pixeles képét) teszi a vágólapra. Meglepetések akkor érik a dolgozót, amikor kide-

rül, az adott pillanat aktuális ablaka mindössze *egyetlen beviteli mező* volt. (Áldott legyen a Windows átlátható és logikus programozási struktúrája, valamint annak minden avatott ismerője!)

No meg vannak más, bonyolultabb helyzetek is. Például többfeladatosság ide vagy oda, a telepítőprogramok nem minden kaján-ság nélkül gyakorta letiltják a billentyűzetet, nehogy a jüzer bármit is tehessen közben, például ellopja a drága pénzért tervezett betöltőábrát. (A vonatkozó angol kifejezés – splash screen – tükörfordítása: *toccsnásni képernyő*...) Ilyenkor használhatjuk a képlópó programok késleltetett sorozatlévő szolgáltatását, amellyel, a folyamatot még a telepítés előtt elindítva, szerencsés esetben az egyik lopaton megtaláljuk az áhított betöltőábrát.

A másik, ennél gyakoribb eset, ha játékból szeretnénk képet lopni. Vajon működik-e a Print Screen gomb DirectX alatt? Eláruljuk, hogy igen! Így készültek a Quake 3, Midtown Madness és Tarzan játékokból származó képek (1. ábra). Sajnos *előzőleg engedélyezni kell* a dolgot, amit ez idő, és a szerző tudomása szerint csak a DIRECTX.CPL nevű Vezérlő (Control) Panel modul segítségével lehet elvégezni (2. ábra). E modulát maga a Microsoft állította elő a Win95-höz, a DirectX 5 megjelenésekor már létezett, talán valamelyik Power Toys vagy javítókészlet része lehetett. Természetesen mellékeljük a CD-n, ahonnan Windowsunk SYSTEM alkönyvtárába kell másolni. Innen a Control Panel (Start



2. ábra. Ha a DIRECTX.CPL-t Windowsunk SYSTEM alkönyvtárába másoljuk, a Vezérlőpult (Control Panel) megtalálja. Segítségével engedélyezhetjük a Print Screen gomb használatát a játékok alól is

menü vagy Sajátgép, Beállítások/ Vezérlőpult) ezután automatikusan felolvassa.

Meglepetések természetesen még érhetik a tájékozott és jól felszerelt jüzeret is, a Windowsban kit nem? Például a Print Screen megnyomására a játék meg a gép totálisan lefagy. Avagy attól fagy le, hogy az adott konfiguráció (gép, grafikus kártya, Windows verzió, telepítés, jüzer) nem bírja ki az Alt-Tab hatására történő grafikusmód-váltást, avagy a játék letiltja az alkalmazások közötti, Alt-Tab gombbal történő átkapcsolást. Ettől még a kép a vágólapon maradhat a játék megállítása, majd a kilépés után is – ha a játék úgy akarja... Ha nem, akkor nem. Aggodalomra nincs sok ok, a módszer általában működik.

Minden idők legjobb shareware képszerkesztője, a Paint Shop Pro (a 3.1 változat óta, jelenleg a 6.01-nél tartunk...) természetesen lop képet, méghozzá késleltetve és sorozatban is (3. ábra). Őszintén szólva, fogalmam sincs, miért kellene más képlapot használni az eddig ismertett lehetőségeken felül, mindenesetre alább megemlítek



3. ábra. A legjobb windowsos képernyőlopó program a Paint Shop Pro, amelynek akár 3.11-es, 16 bites változata kifogástalanul működik még Windows NT-ben is. (Visszamenő összeférhetlenséget nem szokták szidni a Microsoftot...)

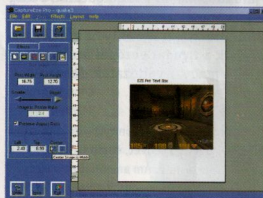
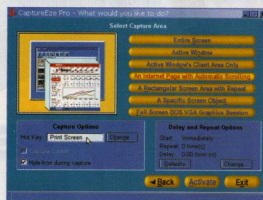
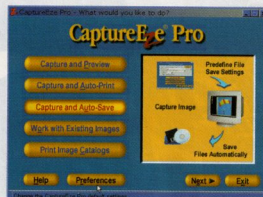
még két programot, hátha valakinek éppen ezek tetszenek meg (természetesen feltettük a CD-re is.)

CaptureEze Pro

Szimpatikus programka, azzal jellemezve, hogy ugyan az eddig leírtaknál egy hajszállal sem tud többet, de azt legalább izléses környezetben, és valamelyest integráltan nyújtja. Tessék észrevenni, hogy az eddigiekben a DirectX környezetből való képernyőmentés is szerepelt, amit tehát a CaptureEze *onékkül* tud, hogy a CPL modult alkalmaznánk.

Ezen felül nemcsak képlopásra használható, hanem néhány elemi fotóretusáló műveletre is, amelyek közül az élésebbre állítás

gamestar@icg.hu



4. ábra. Nemcsak képernyőkapdosó, hanem elemi képkezelőcske a CaptureEZE Pro

(Sharpen) terén egészen jó eredményeket produkált. A CD-re a 45 napig használható, de teljes képességű változat került (4. ábra). Mindezek nem indokolják a CaptureEze Pro mintegy 10 megabájtos méretét, no persze ennnyi ma már tényleg nem számít.

SD Capture

Ellentétben ez előbbivel a a Softcalc Designs terméke, a SD Capture mindössze 700 kilobájtos, cserébe viszont tényleg nem tud semmit. Használatára ez idő szerint semmilyen indokot nem tudok felhozni, tekintve, hogy aki idáig jutott a cikk olvasásában, már tudja, hogy a Print Screen gomb mire való a Windowsban. Az SD Capture nem foglalkozik a DirectX-szel, de külön program nélkül, változtatható gyorsbillentyű-kombináció hatására a statikus Windows képernyő tetszőleges részletét

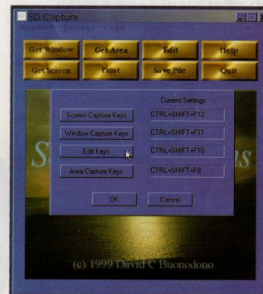
BMP, JPG vagy GIF állományba menthetjük (5. ábra). Az egyetlen beavatkozás, amire képes, hogy *lecsökkenthetjük* vele a kép színmélységét, mielőtt kimentjük.

És nem Windowsban?

Nincs túl nagy választék: ha az illetőnek Intel (kompatibilis) processzorú PC-je van, és sem DOS-t, sem Windowst nem használ operációs rendszerül, akkor vagy Linuxot, vagy egyéb UNIX-változatot, vagy BeOS-t, szélsőséges esetben esetleg OS/2-t futtat. Nos, ezekben a rendszerekben csak erre szakosodott programokkal tudja a képernyőket ellopni, és e kis alkalmazásukat a vadászmezők megfelelő helyein kell megtalálni. Linux alatt az archaikus CV, vagy a divatos GIMP képes a (grafikus) képernyő „elkapására” (grab), mindkettő beállítható késleltetés után. Izgalmas feladat lesz megtalálni, vajon hány másodperc alatt képes a kívánt állapotot előállítani...

Tapasztalatom nincs, de gyanítom, hogy a BeOS-nak szintén van valamilyen beépített gyorsbillentyűzése a képernyő mentésére. Idegen terepen (nem szokásos operációs rendszerben, különleges alkalmazásban) minden további nélkül kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy *nem tudjuk* a képernyőt elkapni. Például fogalmam sincs, hogy a különböző, fejlett BIOS-ok grafikus, egyérel kezelhető beállító-programjainak képernyőit hogyan lehetne digitális úton megszerezni. (Az analóg módszer: le kell fényképezni...)

-czy-



5. ábra. Ha valakinek éppen nem működik a Print Screen gombja, használhatja helyette az SD Capture-t is



Játék doboz-teszt

Elsőre talán furcsa és gyanús lehet, hogy játékdobozokat vizsgálgatunk. Pedig nagyon is fontos dolog egy rövid áttekintésbe bocsátkoznunk, hiszen nem lehet mindegy, hogy az általunk annyira várt játékprogram milyen körítésben kerül elénk. Mert ugye áruk szinte megegyezik a nyugat európai árakkal, így ezt a hasonlóságot joggal várhatnánk ezt el a magyar változatok dobozainak minőségétől is...

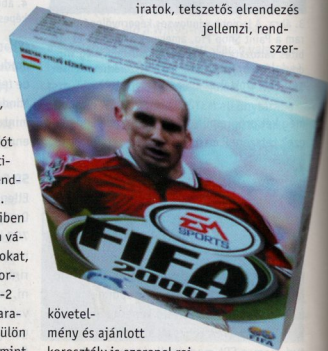
A kezdetek kezdetén kis hazánkban esetleges és meglehetősen kaotikus módon juthattunk hozzá az általunk kiszemelt, megkedvelt programokhoz. Internet és hazai képviselők hiányában a „mindenki boldogul, ahogy tud” elv érvényesült minden platformon. Szerencsére azonban gyorsan kinőtte magát a játékszoftver piac, és ma már elmondhatjuk, hogy minden jelentősebb kiadó rendelkezik képviseléssel, így az üzletek polcain megjelentek a játékok és mindenki számára nyitott lett az út a beszerzésük felé. Ezzel sokáig nem is volt gond, hiszen az európai, nemegyszer amerikai változat egy az egyben került be hazánkba, és így jutott el hozzánk, játékosokhoz is. Alig egy éve azonban – nyugat európai mintára – hazánkban is megjelentek az úgynevezett magyarított kiadású játékok. Ez számunkra, egyszerű játékosok számára azt jelenti, hogy általában magyarul felíratozott dobozzal, valamint magyar nyelvű kézikönyvvel jelenik meg a program, azaz hol kicsit, hol jelentősen eltér az eredeti változatoktól. Azt hihetnénk tehát, hogy minden rendben van, hiszen végre történt egy újabb lépés a teljesebb, igényesebb kiszol-

gálás érdekében, megkönnyítik dolgunkat és egyben nagyobb kedvet, ösztönzést is adnak vele a vásárláshoz. Ám ameddig ez a tézis nyugaton teljesen megállja a helyét, addig nálunk ez bizony csak rendkívül kis mértékben igaz, és a magyarázathoz nem is szükséges hosszú gondolkodás. Inkognitó tesztünkben 6 neves kiadó 11 játékát vettük nagytító alá azt vizsgálva, hogy mennyire szolgál rá a magyarított változat összegyűjtött pénzünkre, avagy mennyire érdemes az interneten keresztül inkább az eredeti, angol verziót megrendelni – mivel az árban gyakorlatilag nincs különbség, és 3-5 nap alatt rendben meg is érkezik hozzánk postai úton. Tesztünkhöz a nevesebb kiadók nemrégiben megjelent játékaik közül véletlenszerűen választottunk magyarított változatú játékokat, a nagyobb objektivitás érdekében egy forgalmazótól nem is 1-1, hanem rögtön 2-2 darabot, valamint egy éppen aktuális darabot, egy kakukktójást. Értékelésünket külön bontottuk a legfontosabb szegmensek, mint a borítónyomás, borítóminőség, kézikönyv és összbnyomás pontokra, melyeket az egyéni tömör vélemények után mindig meg-

találtak, összehasonlítási alapként pedig az eredeti, angol-amerikai példányok szolgáltak.

Electronic Arts: FIFA 2000

Nagy cím, nagy név, kiváló program, világsiker – ehhez képest a magyar verzió kicsit csalódás. Vékonyabb dobozt, sokkal vékonyabb papírborítással kapunk kézbe, aminek ezzel szemben tetszett a borító nyomása. Éles, tiszta színek, jól olvasható feliratok, tetszetős elrendezés jellemzi, rendszer-



követelmény és ajánlott korosztály is szerepel rajta. A doboz belseje egy angol verziós CD-t tartalmaz, valamint egy szépen kivitelezett kézikönyvet, melynek fordítása,

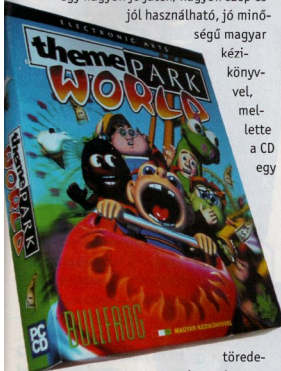


tartalma és minősége is egyaránt jó. A magyar verziós FIFA 2000 tehát alapvetően jó, egyetlen hátránya a nagyon gyenge minőségű, fényes lapra készített borító, amelynek ragasztása hamar megadja magát, és könnyedén elválít. Sűrű dobozhasználat esetén fel kell készülnünk arra, hogy kedvenc programunk doboza kis idő után csak a port foglalja majd szekrényünk tetején, és nem válik szobánk díszévé. Ez pedig egy ilyen fontos, közkedvelt programnál óriási hiba.

Borítónyomás: 8 Kézikönyv: 8
Borítóminőség: 3 Összbenyomás: 6

Electronic Arts: Theme Park World

A helyzet kísérletesen hasonlít a fentiekhez: egy nagyon jó játék, nagyon szép és jól használható, jó minőségű magyar



kézikönyvvel, mellette a CD egy

töredék, barna kartondobozban, mindez átfogva egy nagyon szép, kifejezetten tetszetős, de gyatra minőségű borítóval. A Theme Park World tulajdonosai – hasonlóan a FIFA 2000 tulajdonosokhoz – kénytelenek lesznek egy saját dobozt kreálni, mivel a magyar változat dobozában minősége meg sem közelíti nyugati társaiét. Olyan érzsűnk van, mintha egyfajta szükséges rossz lenne a borító, aminek ugyan kedvet kell csinálnia a vásárláshoz, de ne legyen képes összetartani egy kartondobozt sem.

gamestar@idg.hu

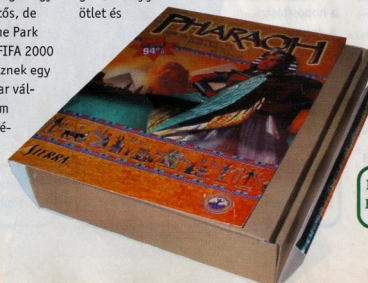
Kár érte, mert ez sokat ront az összképen, főleg a valóban rendkívül igényes kézikönyvet látva...

Borítónyomás: 9 Kézikönyv: 9
Borítóminőség: 3 Összbenyomás: 7

Sierra: Homeworld

A GameStar olvasói tudhatják, hogy ez a játék is egy nagyon jól sikerült, igényes alkotás

és minden bizonnyal nagy siker lesz itthon is. A magyar nyelvű változat doboza ennek eltelte. A borító nyomása kifejezetten csúnya, homályosak a képek, rosszul olvashatók a feliratok. Ezt tetézi az a tény is, hogy a borító minősége is gyenge, sokszoros használatmal a ragasztás könnyedén elengedi a két részt és máris csak a csupasz karton marad számunkra. Am ez a karton annyival jobb a fenti játékokénál, hogy ez teljesen becsukható, későbbi tárolásra tehát alkalmas lesz. Az angol CD mellett egy jó minőségű és tartalmú magyar 107 oldalas kézikönyvet kapunk, valamint egy mellékelt Sierra katalógust, amely jó ötlet és



egyben remek kedvcsináló is a többi programhoz. A belső tartalom tehát megfelelne, a kézikönyv is dicsérhető, de sajnos a celofán feltévése után a borító teljesen illúzióromboló.

Borítónyomás: 3 Kézikönyv: 8
Borítóminőség: 3 Összbenyomás: 5

Sierra: Pharaoh

Nem szeretek elsősre ítélni, de ez volt az egyetlen játék, amelyet bosszúságból majdnem teljesen kihagytam. De gondoltam, hogy hátborzongató és egyben hihetetlen élményem inkább megosztom veletek: a gyér minőségű papírborítás az első (!!!) érintésre szétesett a kezeim között! A borító oldalai kinyitlak a kézbevételekor és a doboz simán a földre esett. Esmelés után egy borító-

nak álcázott papírfecnit és egy barna kartondobozt tartottam a kezeimben és nem hittem el, hogy ezt egy ilyen remek, klasszis játékkal meg lehet tenni. Túl tettem magam a bosszúságon és láttam, hogy az elszakadt borító ráadásul színhibás. Bántóan vörösés-narancssárgás az eleje, sötétebb is, mint az normális lenne és sajnos a hátulja meg fakó, olyan, mintha sokat állt volna egy napsütötte kirakatban. A dobozt ezek után – érthetően – félve nyitottam ki, de legalább kellemesen csalódtam: az angol CD mellé egy nagyon komoly, 260 oldalas (!), párfaj ritkítón alapos és igényes magyar kézikönyvet mellékeltek, ez pedig egy nyomós érv a vásárlás mellett. Azt azonban már nem érttem, hogy a borítóját miért nem tudták színesre nyomtatni. Ha az ele-

Borítónyomás: 2 Kézikönyv: 9
Borítóminőség: 2 Összbenyomás: 4



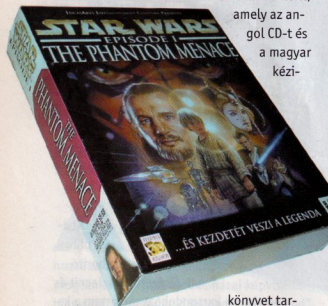
teszt

Mélyvíz

je színés lett volna, semmi nem mentette volna meg a 10-es, kiváló értékeléstől, így be kell érnie 9-es osztályzattal. Ezzel a szinten nagyon jónak számító osztályzattal is azonban nagyon gyengén szerepelt a magyar Pharaoh, még akkor is, ha biztosra vehető (?), hogy a borítószakadás nem mindennapos eset a játéknál.

LucasArts: Star Wars – Phantom Menace

Jedi lovagnak lenni a filmben is nehéz feladat, és persze szoftvertulajdonosként sem egyszerű. Egy teljesen átlagos, fakó nyomtató, gyenge minőségű borító fogja közre azt a fehér kartont, amely az angol CD-t és a magyar kézi-

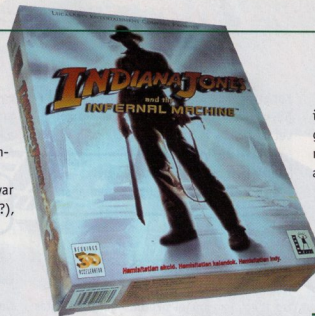


könyvet tartalmazza. A borító itt is hamar csak porfogó lesz majd, a papír minősége ugyanis nagyon gyenge. A fekete-fehér kézikönyv legfeljebb átlagosnak mondható, a benne szereplő képek nem élesek, maszatoknak tűnnek. Kár ezekért, hiszen – mint eddig minden programnál – jelen esetben is egy sikerprogramról van szó, amelyet szerette a világon milliók vártak. Itt ráadásul egy kultuszról is szó van, de úgy látszik kis hazánkban ez nem számít...

Borítónyomás: 4 Kézikönyv: 5
Borítóminőség: 3 Összbenyomás: 4

LucasArts: Indiana Jones and the Infernal Machine

A sok-sok lehangoló tény után végre egy kellemes csalódás: Indy kalandjaihoz bátran



ajánlhatjuk a magyar verziót. Nagyon szép nyomtató, az átlagnál jobb minőségű, igényes és tetszetős borítóval csalogat bennünket, jó volt kézbe venni. A doboz belsejébe hatolva sem vár bennünket csalódás, egy jól használható és szépen kivitelezett kézikönyv vár a CD mellett. A kézikönyvben egy-két kép ugyan kicsit sötét, de az összehátas még így is nagyon jó és öröndetes az, hogy a filmből számítógépre is átvitt hős valóban az öt megillető találásban került kezünk közé. De hogy a Star Wars: Phantom Menace vajon miért nem így néz ki, az rejtély...

Borítónyomás: 9 Kézikönyv: 8
Borítóminőség: 7 Összbenyomás: 8

Take 2: Spec Ops 2.

Ez a játék valamivel könnyebb helyzetben van, mivel doboza az eredeti, mindössze a magyar nyelvű kézikönyv jelzi ebben az esetben a honosítást. A doboz stabilabbnak tűnik, mint az eddigi magyar dobozok, valamivel vastagabb is a borítója, de mindezek ellenére hosszú használat után



Borítónyomás: 9 Kézikönyv: 8
Borítóminőség: 7 Összbenyomás: 8

itt is fennállhat a veszélye a ragasztás gyengülésének. A fényes borító nagyon szép nyomtató, éles képekkel, elrendezett feliratokkal, a CD mellett egy szépen kivitelezett kézikönyvet találtunk. Egy-két kép kicsit sötétnek tűnt ugyan, de attól eltekintve nagyon hasznos információkkal szolgál. Nem mondható rá, hogy klasszikus alkotás, de mindenképpen igényes.

Take 2: Codename Eagle

A két Take Two játék egy cipőben jár: angol dobozzal, átlag feletti minőséggel



és jól talált magyar kézikönyvvel várja leendő tulajdonosait. A borító itt is hasonlóan szép, a képek élesek, minősége is hasonlóan jó, bár nem kiugróan. A kézikönyv egy fokkal jobb, mint a Spec Ops 2-é, nincsenek benne sötét képek, és ugyanúgy jó szolgálatot tesz a játék használata során.

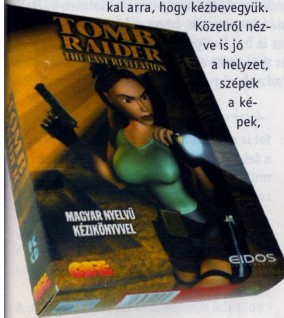
A borítón jól olvasható (igaz angol nyelven) a játék hardverigénye és az ajánlott korosztály jelölés is. Összességében nyugodtan ajánlható ez a magyar verzió is.

Borítónyomás: 9 Kézikönyv: 8
Borítóminőség: 7 Összbenyomás: 8



Eidos: Tomb Raider – The Last Revelation

Lara baba helyzete a másik kalandor, Indiana Jones sorsához hasonlatos. A doboz masszívnak tűnik és tetszetős is, szinte sarkal arra, hogy kézbevegyük.



Közelről nézve is jó a helyzet, szépek a képek, a színek, minden fontos felirat (rendszerkövetelmények, korosztály-ajánlás...) tisztán, jól olvasható rajta. Hiányossága viszont, hogy kézikönyv helyett egy kisebb kézi füzetcske vár bennünket, a CD tokban mellékelve. Ez a fontosabb információkat ugyan tartalmazza, de Indy ezen a téren klasszissokkal jobb... Ezt leszámítva viszont egy átlag feletti, jónak mondható magyar verziót ismerünk meg benne, mindenképpen ajánlhatjuk a vásárlást.

Borítónyomás: 9 Kézikönyv: 5
Borítóminőség: 7 Összbenyomás: 7

Disney Interactive: Tarzan

Dzungellakó barátunk dobozának minősége nem rossz, hasonló Larához, színe viszont jóval fakóbbnak tűnik, főleg a hátulján található képek miatt. Ezzel szemben a feliratok jól olvashatóak és minden fontosabb információ megtalálható rajta. A minősége csaknem egyforma az Eidos sikerprogramjé-

gamestar@idg.hu



val, viszont kézikönyvről itt sem igazán beszélhetünk, be kell érünk ismételtlen a CD-tokjába elhelyezett magyar nyelvű füzettel. A játék egyszerűségét tekintve ez azonban nem egetverő probléma, összességében pedig jó minőségű a magyar változat.

Borítónyomás: 7 Kézikönyv: 6
Borítóminőség: 7 Összbenyomás: 7

GT Interactive: Imperium Galactica 2

Utolsó tesztalanyunk egy kakukktojás, hiszen egy olyan cég által látott napvilágot, aki nem disztribútor. Mégis – vagy talán éppen ennek köszönhetően? – egy pártját ritkítóan igényes alkotás. Öröm ezt mondani, mert tudjuk jól, hogy ezt a magyar fejlesztésű játékot nyugaton is komolyan jegyzik, és számos rajongót mondhat magáénak. Szerencsére az itthoni vásárlók is rendszeresen ki vannak szolgáltatva a pénzükért: gyönyörű, jó minőségű borító, alapos és szépen kivitelezett kézikönyv, külön becsomagolt CD-

Borítónyomás: 10 Kézikönyv: 10
Borítóminőség: 9 Összbenyomás: 10

tok fogad betekintéskor. Anyira alapos és precíz minden, hogy szinte nem is találni hibát. Ki kell emelni a külön mellékelt regisztrációs kártyát és a külön elhelyezett, oly fontos billentyűzet-

osztást is. Javító szándékú kritika helyett tehát gratuláció jár, bárcsak minden játék hasonló formában kerülne a polcokra...

Áttekintő tesztünk végén rendkívül vegyes az összkép. Voltak olyan dühítő perceink, amikor legszívesebben sírtunk volna és voltak kellemes csatlódásaink is. A jó oldalon ki kell emelnünk az Imperium Galactica 2-öt, és a két Take 2 játékot. Kiseb, építő szándékú kritika kell, hogy illesse a többi játékot, elsősorban a nagyon gyenge minőségű borítók, vagy a homályos és színhibás borítók miatt. Külön ki kell térnünk a Pharaoh-ra, amely az ellentétek terméke.



Adva van egy klasszis játék, egy gyönyörű, alapos, pártját ritkító magyar kézikönyv, ezzel szemben borítójának minősége az olcsó A4-es papírokat tisztes távolból követi, nyomása a 80-as évek keleti országainak hangulatát juttatja eszünkbe. Hajlamos vagyok

elhinni, hogy 1000 darabból éppen nálam volt az egyetlen példány, amely első érintésre kettészakadt, de a borító minőségét látva bizony nem árt, ha a tulajdonosok jól tudnak ragasztani...

Nem hisszük azt, hogy egy lényegesen jobb minőségű borító anyagi romlásba vinné a disztribúciókat, ellenben ez olyan presztizskérdés, amelyből nyugaton már komoly verseny van. Nálunk sem ártana a nyomukba eredni, vagy pedig az átlag 25-70%-os minőségi elmaradást akkor az eladási árban kérjük érvényesíteni. Mert bizony vannak olyan esetek, amikor az Interneten rendelve eleve olcsóbban juthatunk egy-egy játékhoz és a külföldi verziókban eddig még egyszer sem kellett csalódnunk. Ugyanakkor az is kiderült, hogy – szerencsére – a nagy többségért valóban érdemes a magyar változatot keresni, a tesztben gyengébb osztályzatot kapott játékok pedig jól eltalált kézikönyvvel rendelkeznek – így ezeknél mindenki maga döntse el, hogy melyik szempont a fontosabb számára.

Doki



levelezés

Aréna

Mélyen tisztelt olvasóközönség!

Elérkeztünk a 2000. évbé, és a mi számítógépeinkkel nem sok Y2K probléma merült föl. Nem mentünk vissza 100 évet a múltba, nem támadtak meg minket rendkívül veszélyes vírusok (az influenzát nem számítva), nem jött el a világvége, hanem szép csendesen készítettük az újabb GameStar. De azért azon elgondolkoztam: hány cég és élmes vállalkozó szedte magát gennyesre ezt a Y2K problémát meglovagolva!? (Az amcsik már morognak, hogy miért kellett elkölteni 100 milliárd dollárt. Ebből persze jól nem lehetett kijönni: ha nincs gond, az is baj, ha gond van, az is baj. - RP) Más. Rendkívül örültem, hogy az előző rovat végén található aláírás ennyi ember tetszését elnyerte, és ráadásul még az impresszumot is megtalálhatjátok a januári számban. De problémák mindig akadnak, úgyhogy nézzük mi érkezett ebből a számba.

Minden, amit akartok

Hello Gamestar! (Pelace)

STOP RIGHT NOW THIS IS THE POLICE!!! (ez ugye tudod hol volt? ha nem kérdezd meg (Megkérdzem. Hol volt? - Pelace) Mit műveltek????????????? Ez már kritikus!!!!!!
1, Mi lett a teljes játékokkal?(hm?) Jó tudom nem olcsó a jogdíja de az nagyon jó volt és aki mást mond az hazudik! (a shogo-val nem tudom mi volt a baja a jónépnek) Nem kellené a Monolith többi játéka is odaadni?
A blood2 nagyon jó sőt megköckázatom még az 1 is)

Soha nem is mondtuk, hogy minden számunk mellé lesz teljes játék. Az eddigi négy számunkból eddig kettőn volt, és ezt az arányt a jövőben is szeretnénk tartani (ha csak el nem söpör minket a népharag, egyik, vagy másik irányba befolyásolva). Sokan vannak, akik azt mondják, hogy teljes játék nélkül az egész újság mit sem ér, de legalább ugyanennyien, akik azt vallják, hogy ne terheljük őket olyan játékokkal, ami őket nem érdeklí. Olyan játékokat ugyanis úgysem lehet találni, amely mindenkinek tetszik. Az általad említett Blood 2 is biztos tetszene jó néhány olvasónak, de vannak, akik a demókat látnák szívesebben, vagy mondjuk egy polgári repülés-szimulátort, amitől viszont valószínűleg Te tépnéd a hajad. Ezért próbálunk gondoskodni mindenki jólétéről, és nagyjából fele-fele arányban adni teljes játékot és sok demót.

2, Mi az „hogy 1300\$ az újság? Tudjátok egy olyan lap nem nagyon ér annyit amelyikhez nincs full game!(jó ha nem lesz ez után is megveszem „de ezt szeretem a pc-guru-ban)

Tudod, hogy van ez: haladni kell a klórral: infláció, a rezsi költségek emelkedése, a saját fizetésünk feltornászása a csillagos égig, mind-mind közbejártszik. De azért vedd figyelembe, hogy kb. 1000 Ft volt a PC-X ára is, azért pedig 84 oldalt kaptál és egy CD-t. Most pedig 132 oldalt kapsz, 2 CD-vel, aminek így az előállítási ára is kicsit magasabb. Az pedig, hogy ez megéri-e teljes játék nélkül, mindenki maga dönti el.

3, Hova lett a címlapról a pc-x logo? Elvégre ez a pc-x más formában más néven az első számokon még azért kiraktatok.

Az enyészete lett... (beraktuk az X-Akták közé)

4, Mi lett KONDÍval?? Amíg ő tervezte a címlapot baromi jó volt most meg az ig2-s címlapon kívül mind csapnivalóan ronda!! (gondolom az a cég amelyik most csinálja 9-szer drágább) Csak nem kirúgtátok??

Nem akarok elkeseríteni, de Kondi már nagyon-nagyon régen nem dolgozik az újságnak. Legutoljára talán a '98 februári szám címlapját tervezte. Azután már csak azért szerepelt az impresszumban, mert a PC-X logó terve az ő nevéhez fűződik, és ezt jelezni kívántuk.

5, A lap tartalma nagyon jó csak így tovább!

Igyekszünk...

6, Ugye az csak kamu, hogy megszűnik a Club?

Ismét szomorú hangulatba kell hogy hozzalak. A hír igaz, a bérleti szerződést már

fel is mondták, úgyhogy a klub már csak a felmondási idejét tölti. Nem rajtunk múlott, mi szeretnénk volna, ha megmarad.

(ha akarsz berakhatasz az arénába de ha nem remélem azért válaszolsz!)

Üdvözlettel

Kiss Csaba

Poszter, Biblia és egyebek

Sziasztok!

Mivel az előző mailemben összefoglaltam mondanivalómat, ezért most nem kántálok még egyszer ugyanannyt. Összefoglalva: a magazin jó, bár nem tökéletes, vannak design problémák és jó lenne, ha lenne havi posztermelléklete a számítástechnikai 'bibliának'. Kellene pár jó rovat és egyebek pl.: minden hónapban top-lista by GameStar and we (az olvasók természetesen). A levelezgetési rovatot fellehetne dobni a hangulatot egy két olvasói pályázattal, versenyekkel stb. Na ennyi mára, sziasztok! Jó munkát!

Orha Viktor alias Saturn86

A számítástechnikai 'Biblia' azért kicsit erős, ennyire jók nem vagyunk, de azért köszi. (Hogyhogy nem vagyunk ilyen jók, Pelace?! Több önbizalmat, kollega! © - RP) Ami a posztert illeti, terve vettük azok megjelentetését is, de adhatnátok tippet, hogy mit szeretnétek a szobátok falára kiaggatni: pl. fotómontázs Pelacéről játék közben, hatalmas képek a szerkesztőségünk hölgytagjairól, esetleg játékokról stb.

Toplista pedig - terveink szerint - lesz a következő számban, igaz nem a mostani játékokról, hanem az elmúlt évtized 50 legjobbját igyekszünk összeválogatni, és



ebbe Ti is beleszólhatsz. Már a januári számban lehetett olvasni: aki akarja, küldje be öt kedvenc játékának a címét, és alkalomadtán még különböző ajándékokat is kisorsolunk a beküldők között. A postacímét megtaláljátok az impresszumban (tudjátok, amit mindenki hiányolt a decemberi számból), és a borítékra vagy a levlapra írjátok rá, hogy „Best of GameStar”. A többit majd meglátjuk (látjátok).

Augusztusi szám és a harmadik típusú találkozás

Sziasztok!

Ti észrevettétek, hogy ha sötétben először nyitjátok ki a CD-k borítékját, világít a ragasztó? Frászt kaptam! Ülök a fülhómbályban és szikrázik a kezem. Lehetne rá magyarázatot kapni?

A magyarázatot mi sem tudunk adni, de már többen észrevették. Az 1300 forintba igazán belefér ez a kis extra ☺! (Kedves Andrea, áru el: mi az oka annak, hogy sötétben nyitod ki a GameStar CD tasakját? Így hívod elő? – RP)

Szeretném megkérdezni, hogy idén is csak 11-szer jelentek meg?

Szó sincs róla, végignyomjuk az évet 12 lapszámmal.

Továbbra is tetszik az újság, jó hogy nagyobb lett, jó hogy 2 CD jön, még ha emeltetek is egy kicsinyt.

További sikeres munkát kívánok nektek!

Hajós Andrea

@IDG.HU

hiz!

mit kell tennie valakinek, hogy legyen például nekem (nem a level feladojanak, hanem nrg-nek) IDG-s e-mail címe legyen. marmint a vége legyen IDG.hu. koeszi

Mi sem egyszerűbb ennél. Csak azt kell valahogy elérned, hogy alkalmazásba kerüljél az IDG egyik újságjánál vagy egyéb részlegénél. Semmi különös...

Demók minden szinten

Helló!

Ezekkel a megjegyzésekkel nem akarok boszszantani senkit, csupán az olvasók morálszintjének növekedése érdekében teszem:

1. 2 CD, 132 oldal, és mindez "változatlan" áron. Persze az első két szám erejéig. Elhiszem, hogy két CD drága a színes lapok drágák, de a GURU-hoz mindig van teljes játék ami 2 lemezen kerül el és bizony csak 200Ft-al drágább. Persze azért nem fogok áttérni az említett lapra, de az ember néha elgondolkozik az élet dolgain, s megfontolja mi a több: egy CD, vagy 18 oldal?

Ugyanezt a témát már feszegettük feljebb, a dolgok azóta sem nagyon változtak, úgyhogy ugorjunk.

2. A negyedik számban is változott a hírek design-ja. Ez direct(X) van? Ha igen, akkor nem zargatlak tovább titeket.

Az ember mindig próbálkozik... (Szerintem a januári számunkban már egész jól néztek ki a hírek. Nem gondoltátok? – RP)

3. Lehetnének kisebb gépet igénylő demók is a CD-n. Szerintem nem mindenkinek van otthon PII. 400-as gépe.

Ez jó ötlet, én is támogatom. Csak egy baj van. A '98-as év játék-demói már szerepeltek az akkori CD-ken, és valószínűleg elég hamar lincshangulat uralkodna el az olvasók körében, ha nem a legfrissebb demókat raknánk föl a CD-re. Azoknak pedig ugyanaz a gépigénye, mint a végleges játéknak, hisz a demónak épp az a célja, hogy megnézd, mi tetszik, és mit lesz érdemes MEGVENNI, ha megjelenik (ez utóbbi nálunk még nem divat, de hát ezt mindannyian tudjuk). Úgyhogy ezzel a problémával nem nagyon tudunk mit kezdeni, de ha nagyon akarod, próbálkozhatsz a következő e-mail címeken:

uksupport@ea.com,
contact@eidoss.co.uk, stb.

4. Miért nincs még Opposing Force játszható demó? Ha lesz ugye fölteszitek?

Hogy miért nincs, nem tudom, szintén továbbutalnám a problémát a gostergard@sierra.com-ra. Ha velük dülőre jutsz, mi szívesen felrakjuk a CD-re, másokat is érdekelne.

5. Lehetne a következő teljes játék a Delta Force. (5-öst kapott?!)

Benman

Lehetne, de ez is ugyanaz, mint a Blood 2. Van, akinek tetszene, van akinek nem. Ha majd megoldjuk, akkor előfordulhat (figyeljétek: nem biztos, csak LEHET), hogy a honlapunkon, rendezünk ilyen szavazásokat, hogy ki mit szeretne, vagy egy fórumot ráállítunk a témára.

Figyelmeztetés: Fizess elő!

Hello Pc-!(vagy Gamestar, nekem mindegy)

Az előfizetésről szeretnék beszélni. Amíg a *** *****-nél fizettem elő, addig mindig kaptam figyelmeztetést hogy lejárt az előfizetésed, ha akarod ezen és ezen a címen fizess be xy forintot. Sajna a Gamestarban NEM lelni ilyen figyelmeztetést, pedig már több, mint három éve vagyok előfizető! Légszki gondoljátok meg ezt az ajánlatot, mert szerintem jó ötlet.

Poki

Az ötlet remek, és ráadásul – legalábbis a terjesztési osztálytól kapott információk alapján – nálunk is működik. Elvileg az előfizetés lejáratát előtt egy hónappal kelene (kellett volna) kapnod egy levelet, amiben felhívják szíves figyelmedet, hogy gyorsan tegyél valamit (mondjuk a mellékelt csekken fizess be egy meghatározott összeget), különben már csak egyetlen számot kapsz a postán keresztül. Úgyhogy kösz az ötletet, de már megvalósult.

Ennyi volt a móka mára, több levél nem fért az Arénába, pedig lett volna még érdekes téma bőven. Sebaj következő hónapban innen folytatjuk...

És az elmaradhatatlan aláírás:

Pelace



tartalom

CD-melléklet

Mi található a februári GameStar CD-ken?

1602 A.D.

A nagy földrajzi felfedezések korába vezet el minket ez a játék. Sid Meier klasszikus Colonization-jához hasonlóan, telepesként kell boldogulnunk az Újvilágban. A kissé egyszerű grafika átgondolt és élvezetes játékmenetet takar, amelyből nem maradhat ki a felfedezés, a kereskedelem és természetesen a háborúskodás sem. A demó verzióban az oktató pálya és két másik scenario próbálható ki.



Clans

Aki a Diablo-t szerette (az rossz ember nem lehet), bizonyára örömmel próbálja ki a Clans játszható demóját is, hiszen a két program erősen hasonlít egymásra. A Clans is egy RPG elemekkel megtűzdelt akciójáték, amelyben tárgyakat gyűjtögetve, labirintusokat bebarangolva és hősiünk tulajdonságait fejlesztgetve kell lemészárolnunk a szörnyetegek hordáit. Az már külön öröm, hogy a program mindenféle hálózati protokollon keresztül is játszható, így barátainkat is meghívhatjuk egy csoportos öldöklésre.



Demise

„Vissza a gyökerekhez!” Akár ez is lehetne a mottója a Demise-nek, amely az olyan régi klasszikus szerepjátékokat tekintí elődjének,

mint az Eye of the Beholder vagy az Ultima Underworld. Adva van egy város és az alatta húzódó barlangrendszer, amelyet az ilyen programok jó szokásához híven, szörnyek népesítenek be. A célunk a fejlődés az egyre erősebb felszerelések valamint varázslatok beszerzése. A készítők azonban gondoltak korunk elvárásaira is, a játék ugyanis nemcsak egyedül élvezhető, hanem online-RPG-ként is megállja a helyét.



Fighter Ace II

Akik szeretik a repülőgép-szimulátorokat, de már unják a gépi ellenfeleket, jobb, ha odafigyelnek a Fighter Ace II-re, mert ez a játék nekik való. Hatalmas, II. világháborús légi csaták vívhatók a program segítségével, igaz ehhez egy Internet kapcsolat szükségeltetik. Akik nem rendelkeznek ilyenél, vagy nem kívánnak a világhálón játszani, azok a beépített gyakorló módban tehetik próbára tudásukat.



MindRover

Azt hiszem, hogy egy új stílus születésének lehetnek szemtanúi azok, akik felinstallálják és kipróbálják a MindRover-t. A program nem más, mint egy stratégiai játék, de tankjainkat nem közvetlen parancsokkal, hanem egy speciális „programnyelvel” vezérelhetjük. En-

nek kezelése nem egyszerű, de az oktató mód könnyedén átlenít mindenkit a nehezén. A játék remek és nagyon addiktív is – igen nehéz abbahagyni.



Quake III Arena (Macintosh)

Eddig csak a Windows és a Linux tulajdonosok léhették egymást halomra az id Software játékaiban, mostantól kezdve a DTP-sek sem lehetnek biztonságban, itt van ugyanis a Quake III Arena demójának Macintosh verziója. A demó nem a keretrendszerből indítható, hanem a cd \demok\q3_mac könyvtárában található meg. Ezen kívül még rengeteg apróság került rá a korongokra a játék kedvelőinek: beta patch, CTF kiegészítő (Windows, Mac), plusz pályák és rengeteg érdekesség.



Renegade Racers

Ökörség a köbön! Elnézést, de jobb jelző nem jutott eszembe, amellyel jellemezni tudnám a Renegade Racers-t, ami nem más, mint egy arcade autóverseny-szerűség. A képregény-szerű grafika nem túl magasröptű, de ezért élvezetes játékmenetet takar – a cél: elsőként beérni a célba. Ehhez ügyességünket és a pályán elszörva található extra felszereléseket (turbó, rakéta, stb.) hívhatjuk segítségül. A program érdekessége, hogy egyszerre maximum négy

www.gamestar.hu



tanalom

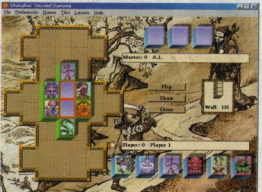
CD-melléklet

monitort is képes kezelni, így egy gépen akár többen is játszhatunk.



Shanghai: Second Dynasty

A Shanghai: Second Dynasty csemege a logikai játékok kedvelőinek. A játékban a cél az, hogy a kövekből álló építményt eltüntessük. A dolgot nehezíti, hogy csak olyan követ vehetünk le, amelynek legalább két oldala szabad. A szabályok persze ennél jóval összetettebbek, a program részletes ismertetését megtalálod a játékmertetők között.



Test Drive 6

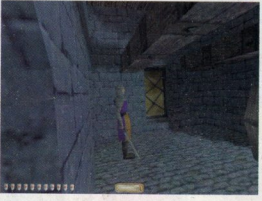
Az egykor szebb napokat is megélt Test Drive sorozatnak itt a hatodik része, amely szinte semmiben sem különbözik az utóbbi néhány epizódtól. A grafika nem túl szép, de ami még ennél is rosszabb, az az irányítási rendszer. Ember legyen a talpán, aki az úton tudja



tartani a demóban vezethető Dodge Vipert. A játék zenéje viszont minden elismerést megérdemel, ez azonban nem elég arra, hogy a TD6 a Need for Speed sorozat egyeduralmát megtörje az autóversenyek terén.

Thief II: The Metal Age

Az utóbbi idők egyik legeredetibb játéka volt a Thief, nem véletlen, hogy készül a folytatása. Szerencsére a készítő nem változtattak a jól bevált recepten, maradt minden a régi-ben, csak a grafikai engine-en javítottak egy kicsit, a játékményt azonban változatlanul hagyták. Továbbra is Garrett, a mestertolvaj bőrében kell a gazdagabbakat megfosztanunk értéktárgyaiktól. Csakúgy, mint az első részben, itt is központi helyet foglalnak a különböző „tolvaj-képességek”, mint pl. a zárnyitás vagy a lopakodás.



Tiberian Sun

Hosszú várakozás után érkezett meg a Tiberian Sun demója, amely pontosan olyan, mint a többi valósidejű stratégia. Apró emberkék és tankok rohangálnak a terepen és lövik egymást, a sikerre pedig csak egy jó stratégia van: gyártsunk több egységet, mint az ellenségünk. A grafika és a mesterséges intelligencia sem emeli a játékot az átlag fölé, de akik a Command & Conquer sorozat eddigi



példányait kedvelték, azok bizonyára a Tiberian Sun mellett sem fognak unatkozni.

Tomb Raider 4

Úgy tűnik, Lara Croftból soha nem elég. Most a negyedik rész egy újabb demójában borzogatja azok idegeit, akiknek már eleve van belőle. Ahogyan ezt már megszokhattuk, ez a rész sem hozott semmilyen kiemelkedő újítást az előző epizódokhoz képest. Ez a demó azonban annyiban különlegesség, hogy egy olyan pálya szerepel benne, amellyel még az eredeti Tomb Raider 4-ben sem találkozhatunk.

Tread Marks

A Renegade Racers mellett a Tread Marks az, amely nyugodt szívvel pályázhatja a megtisztelő, „Hónap legidejlenebb játéka” címére. A kissé egzotikus „autóversenyben” a célnk természetesen az, hogy mi haladjunk át a célvonalon elsőként. Hogy a dolgok érdekesebbek legyenek, versenyautók helyett tankokat kaptak a résztvevők, így ha leelőzni nem is tudjuk az ellenfeleinket, legalább lelövöldözhetjük őket!



Továbbá

Interstate '82 pályaszerkesztő, Half-Life: Counterstrike kiegészítő, Myth II: Chimera teljes kampány és Quake 1 forráskód.

Rengeteg patch, köztük Age of Wonders, Close Combat IV, Codename Eagle, Jagged Alliance 2., Outcast, Quake III Arena, Revenant, Settlers III, Tomb Raider IV, Ultima IX.

Diablo 2 és Stephen King's F13 animációk.

A Mélyvízben a szokásos hatalmas mennyiségű felhasználói program és driver.